GRATUITA

MAYO 2010 Nº4

CREATIVE FUTURE



¡Tus sims ya pueden tener el trabajo de sus sueños!

RED DEAD REDEMPTION

PONTE EN LA PIEL DE JOHN MARSTON Y SE UN BANDIDO EN EL LEJANO OESTE



Vuelven las chicas de Dead Or Alive, esta vez en una isla paradisiaca

DEAD OR ALIVE Paradise

SUPER MARIO GALAXY 2

Vuelve Yoshi para ayudar a Mario a superar desafios y descubrir nuevos planetas.



BIBIANO RUIZ
Director

JOSE ALCARAZ
Coordinador

CRISTINA USERO
Diseñadora Gráfica

FRANCISCO DIAZ
Redactor creativo

Redacción:

CORAL VILLAVERDE
RAUL MARTIN
ÁLVARO NARANJO
PEDRO GARCIA
ALBERTO ANGELINA
DAVID VAQUERIZO

Colaborador:

EMILIO J. RUIZ

Buenas a todos

Es increíble cómo pasa el tiempo, Creative Future ya lleva seis meses circulando por la red y esperamos que sean muchos más.

Este número es bastante importante ya que ahora Creative Future vuela en libertad. Como muchos os habréis dado cuenta, la revista ya no pertenece a la asociación Atisal, porque la única forma de mejorar y llegar más lejos es no poniéndonos barreras.

Con esta entrega comienza una nueva etapa para Creative Future, ya que como podréis ver hemos rediseñado prácticamente la revista en su totalidad. Un dato importante es que a partir de ahora contamos con seis nuevos colaboradores, a los que damos las gracias por toda la labor realizada, y darles la enhorabuena por estar entre nuestro personal, y también damos un agradecimiento especial a Emilio José Ruiz por su artículo sobre los juegos de Facebook. Los nuevos colaboradores que se han unido a la revista son: Coral Villaverde, Raul Martin, Álvaro Naranjo, Pedro Garcia, Alberto Angelina y David Vaquerizo.

También aprovecho para comentar que Creative Future ahora tiene tuenti y facebook, aunque la mayoría de nuestros lectores sois de estas redes sociales, lo comunico para los que no lo supieran. Los hemos creado para vosotros con el objetivo de compartir todos los vídeos, tráiler, concursos, campeonatos,... y muchos más eventos que no tenemos posibilidad de difundir en la revista.

Solo me queda agradeceros lo mucho que habéis y estáis confiando en nosotros y espero que esta revista os guste.

Muchas Gracias

Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com

50 ANALISIS
Resonance of Fate

28 REPORTAJE
SIMS 3 TRIUNFADORES

24 REPORTAJE
SUPER MARIO GALAXY 2



69 ALLGAME
Nier



66 ALLGAME
Red St

87 AVANCES
SPLIT SECOND

70 ALLGAME
PES 2011

44 ANALISIS
MONTER HUNTER TRI



CF Nº4 MAYO 2010

6 CURIOSIDADES

REPORTAJES
12 Aventuras Gráficas
18 Konami, Benami y los juegos musicales
24 Super Mario Galaxy 2
28 Los Sims 3 Triunfadores

ANALISIS
32 Silent Hill Shattered Memories
38 The eye of Judgement Legends
44 Monster Hunter Tri
50 Resonance of Fate
56 Assassin's Creed II

63 RELATOS

66 ALLGAME

76 TIMEMACHINE

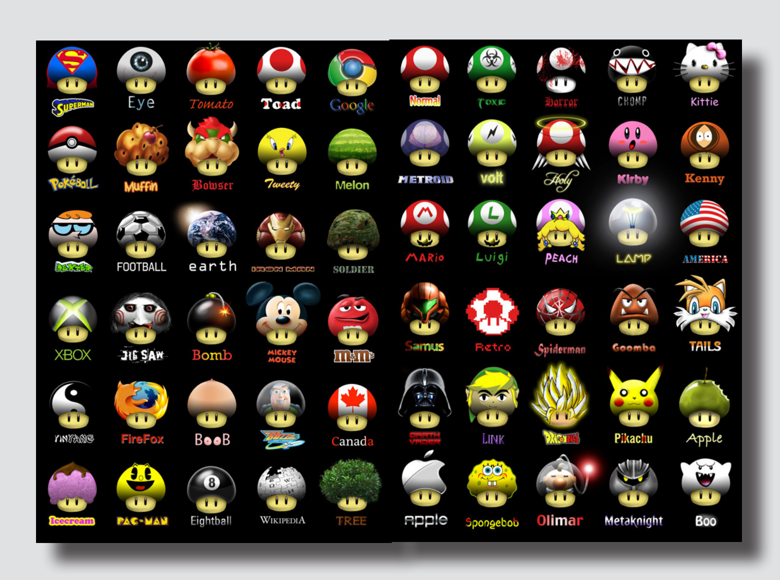
80 SECCION WOW

84 AVANCES

CURIOSIDADES

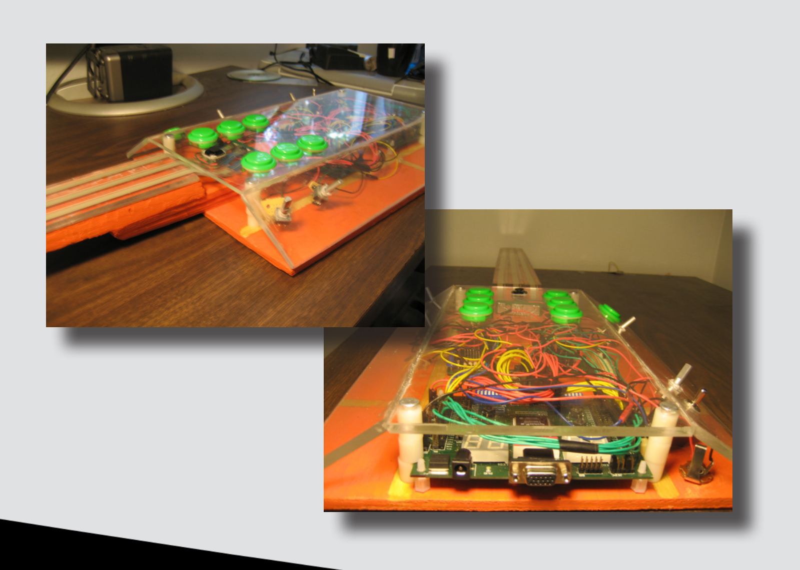
UN CHAMPIÑION NUNCA HA TENIDO TANTO JUEGO

Un forofo de Mario ha sido capaz de crear unos sesenta diseños diferentes para la mítica seta de Super Mario, las ha fusionado con logos de compañías, personajes famosos, de peliculas y muchos objetos más. Una colección súper divertida y de lo mas original ¿QUIERES UN CHAMPIÑION?



UNA GUITARRA BASTANTE PECULIAR

Por Cristina Usero



Nunca habría imaginado que *8 bits* dieran tanto juego , o mejor dicho, tanta música. Se puede tocar como una guitarra convencional, pero suena como si estuviésemos jugando una de nuestras consolas retro. Es el *proyecto de fin de carrera* realizado por un estudiante. Estaria bien escuchar más melodías conocidas de juegos míticos, para saber si el efecto realmente clava al sonido original, pero lo cierto es que está bastante conseguido.

¿CÓMO NACIÓ EL MANDO DE WII?



¿QUÉ MODELO SE CREARON? Todos nos imaginamos como la gente de Nintendo empezaría a poner diseños para el nuevo mando sobre la mesa, pero no habíamos tenido noticias de eso hasta que ha salido el libro *Nintendo Magic: Winning The Video Game Wars.* La peculiar estrella estuvo a punto de ser la elegida, pero Miyamotó afirmó que "a nadie le gustaba ese", pero el mero hecho de crear el prototipo ya da que pensar. La estrella gigante funcionaba como botón, complementada por otros tres más pequeños y con un acelerómetro en su interior. El equipo de desarrollo la apodó "cheddar cheese" por su peculiar forma, y fue descartada por no servir para jugar a juegos tradicionales como Mario o Zelda, además de, por supuesto, por lo que daba la nota. Lo que no sabemos es como se habrá tomado su creador el rechazo de su genial prototipo...







LA CONSOLA MÁS PIONERA

Philips fue el creador de la primera consola con el nombre de Magnavox Odyssey ¿Quién le diría a esta empresa que revolucionaria el mundo? Suena extraño pensar que no fuera Nintendo ni Sega, ni tampoco Sony y mucho menos Microsoft. La consola fue lanzada en América en Mayo de 1972, al precio de 100$ por unidad. Venía empaquetada con 6 cartuchos que contenían juegos de la simplicidad de Pong, el título más famoso.



JUEGA CON TU PC PORSCHE

Se llama Porsche SLI-Machine, y consiste en un PC completo (con refrigeración líquida) metido dentro de una llanta de un Porsche Cayenne. Es la mezcla de dos aficiones los ordenadores y los coches, pero llevándolo al límite. Con dos tarjetas nVidia colocadas en SLI (unidas como si fueran una sola, casi doblando de esta forma la potencia grafica del equipo), y cuenta con un neón circular verde, un disco transparente que simula el disco de freno. Tenemos un ordenador con una potencia gráfica doblemente superior a uno de casa, increíble pero cierto.

¿LARA CROFT o LAURA CRUZ?

Toby Gard, diseñador de una de las protagonistas de una de las sagas más famosas, tenía planeado hacer del protagonista de Tomb Raider quería crear un Indiana Jones. La idea fue rechazada por los dirigentes de Eidos y Gard tuvo que concentrarse en crear otro personaje. Así que después de muchos quebraderos de cabeza, se decidió a usar un personaje femenino porque notó que sus compañeros de trabajo preferían elegir mujeres en el videojuego de SEGA, como puede ser en Virtual Fighter. Del *primer boceto* como mujer salió *una joven sudamericana* llamada "Laura Cruz", pero es de suponer con el paso del tiempo Cruz evolucionó en una mujer inglesa , y tuvieron que cambiar el nombre por el que hoy en día conocemos. El apellido Croft aunque nos parezca una broma se escogió mirando una guía de teléfonos inglesa para que "sonara lo más amigable con respecto a Inglaterra". Tomb Raider salió a la venta en Noviembre de 1996 para PC, PlayStation y Sega Saturn, y desde entonces, se ha convertido en una de las sagas de mayor éxito, que incluso ha sido llevada a la gran pantalla por Angelina Jolie.



PS3 AYUDA A INVESTIGAR ENFERMEDADES

La potencia de grandes compañías como Sony Computer Entertainment y la Universidad de Stanford han sido las encargadas de la presentación del acuerdo que permitirá usar la *potencia de cálculo de los procesadores Cell de PS3* para investigar las causas de enfermedades como el Parkinson, el Alzheimer, la fibrosis cística y varios tipos de cánceres. Así, los usuarios de PS3 podrán dedicar parte de su tiempo al proyecto de su consola Folding@home, que investiga el plegado y desplegado de proteínas.



El proyecto hace años que está en marcha en otras plataformas como PC y Mac. La consola recibirá los datos a procesar por internet, realizará los cálculos y enviará el resultado de vuelta por internet. Según la presentación de Sony, PS3 aporta una capacidad de proceso diez veces superior a la de un procesador normal de PC.

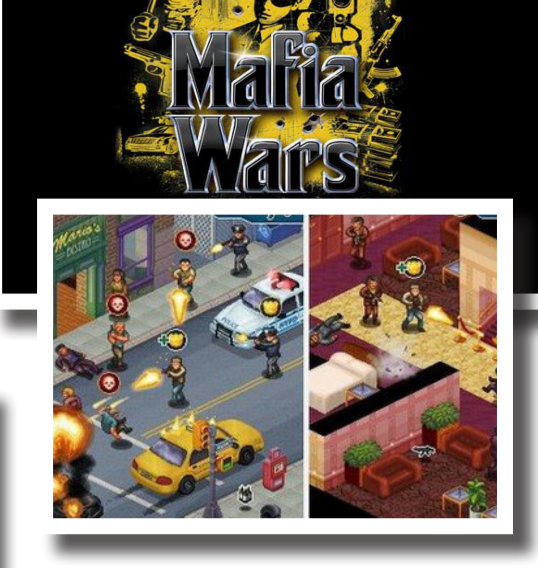
MI PC SE VA CONMIGO

Hay gente que no sabe vivir sin ordenador... pero es que además, hay personas que no saben morir sin ordenador!! Es el caso de la siguiente imagen, en la que el tipo se llevó el ordenador a la tumba (a este será difícil de actualizarle los componentes o instalarle un sistema operativo). La verdad es que hay gente para todo.



CONOCE TU

facebook



Mafia Wars, el juego de la delincuencia mundo más popular. Fortalecer alianzas, acumular bienes, y las multitudes de enemigos lucha en los juegos de poder y el engaño.



En FishVille usted puedes criar una gran variedad de peces para ganar dinero,seguir ampliando y mejorando sus tanques de peces. Con la ayuda de sus amigos y vecinos, puede ser un criador de peces estupendo.



En Roller Coaster Unido aprende a diseñar, construir y gestionar tu propio parque de atracciones . Puedes Alquilar tus atracciones y tours ,además de un libro de visitantes para ganar monedas y Puntos Park.





POR EMILIO J. RUIZ

AVENTURAS GRÁFICAS

LA AVENTURA GRÁFICA SE DIO A CONOCER ALREDEDOR DE LOS AÑOS 80 Y 90, QUE ES CUANDO COMENZÓ A BRILLAR MÁS CON TÍTULOS COMO THE SECRET OF MONKEY ISLAND, SHADOW OF THE COMET Y BROKEN SWORD.

Por Coral Villaverde

Cuando hablamos de Aventura Gráfica como género de los videojuegos aparece el desconocimiento ante tal apartado e incluso el rechazo por muchos. ¿Por qué discriminar a un género que puede estar a la altura de cualquier otro? Este tipo de juegos se basa en captar la atención completa del jugador, haciendo que el mismo sea el protagonista de esta. A la vez que para poder avanzar hasta llegar al final tendrá que resolver una serie de puzles e interactuar con personajes y objetos que serán totalmente esenciales para poder seguir el hilo de la historia. Y es que en muchos títulos es esencial no perder ni un momento transcurrido. Todo este conjunto de características son las que consiguen que seamos los protagonistas, que vivamos paso a paso la tensión de ir avanzando por un camino lleno de incertidumbres y misterios en el que no podremos separar la mirada ni un momento de la pantalla. Este tipo de juegos hacen que te enamores o que no te llegue

a gustar. Para los jugadores habituales acostumbrados a ir disparando a todo aquella criatura que venga a matarte, a dar saltos, a coger botiquines, a planear una estrategia coger por primera vez un juego de aventura gráfica puede resultarle totalmente chocante. ¿Y por qué? El transcurso de la historia suele ser progresivo pero poco a poco, por lo que a los más impacientes puede resultarles aburrido. También su sistema de juego, que no tiene nada que ver con otros géneros, en el que tendremos que movernos por escenarios en los que iremos buscando hasta en el último rincón una pista que nos dé la solución a que se abra un nuevo camino.

Hoy en día pocos títulos se pueden ver en el mercado preocupando a las compañías que se atreven a lanzar un juego de estas características. >>





Para PlayStation 2 que escasea de título podemos destacar por ejemplo.

Fahrenheit: Un joven, Lucas, se ve involucrado en un rito satánico que provoca que mate a un hombre. Cuando vuelve de su estado de posesión se da cuenta de lo ocurrido y se marcha del lugar. Dos agentes de la policía se encargaran de buscar al asesino y Lucas trata de buscar sentido a lo que ha hecho. En esta historia podremos interactuar con estos tres personajes conociendo sus vidas privadas y en el que nosotros podremos tomar sus propias decisiones. **Dentro de la consola portátil Nintendo DS se encuentran también varios títulos que sobresalen y que han tenido buena repercusión entre los jugadores.** Quizás es de las consolas que más títulos tiene de este género.

Hotel Dusk: Kyle Hyde, ex policía y actual vendedor de utensilios, es enviado a un ho-

tel, en el que se dará cuenta de que volverá a revivir de nuevo los momentos del pasado. Vivirá situaciones con todos los clientes que se encuentran en el hotel y poco a poco irá descubriendo las vidas que les rodea. Además esto le servirá para ir poco a poco acercándose a algo que lleva preguntándose hace mucho tiempo y que hizo que tuviera que alejarse de su antiguo puesto como policía y lo sucedido a uno de sus compañeros. Un intrigante historia que te enganchará desde el principio y que hará que vivamos grandes tensiones dentro del hotel.

Time Hollow: Ethan Kairos de repente se ve alejado de su vida habitual con sus padres en el que su "presente" ha cambiado y se encuentra viviendo con un antiguo tío suyo con el que apenas tenía contacto. Un bolígrafo que creará líneas del tiempo para poder actuar en ciertos momentos ya pasados para evitar situaciones. Pero no será nada fácil, ya que al cambiar lo ocurrido puede surgir otro problema que tendrá que arreglar, por lo que tendrá que usar con cuidado en bolígrafo si quiere volver junto a sus padres y salvarlos.

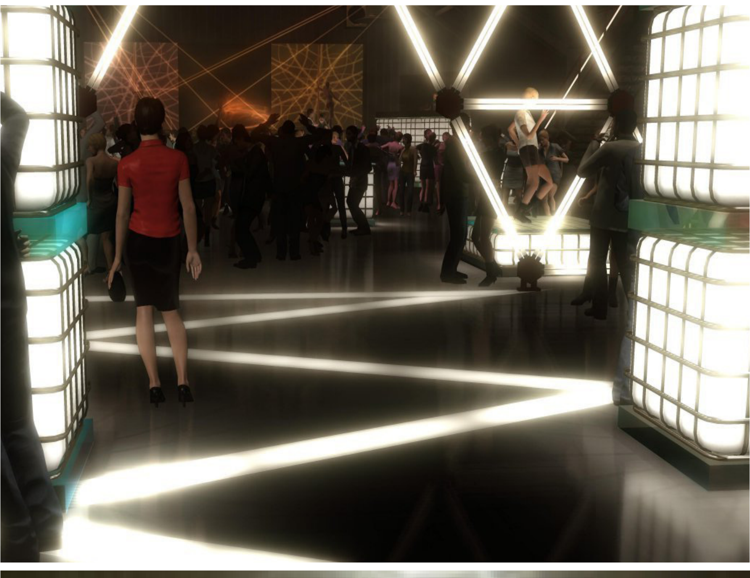
El Profesor Layton: Quizás uno de los títulos más sonados en esta consola, que ha logrado grandes cifras de ventas en todo el mundo y conseguir captar la atención de un gran número de jugadores. Layton y su pequeño ayudante se verán envueltos en un inquietante misterio que rodea a una ciudad y a las personas que la rodean. En el que ellos tendrán que ir atando los lazos de todo el misterio y para llegar a ello tendrán que ir resolviendo una serie de puzles que agitarán nuestra mente. Después de estos títulos nombrados podemos ver que por lo menos el argumento es llamativo, pero pocas empresas son partidarias de seguir adelante con proyectos como esos, con miedo al fracaso y al rechazo. >>

Pero sin embargo, si realmente consigues captar la atención del jugador, hacer que se sumerja por completo y que viva momento a momento la historia conseguirás un gran apoyo, en este caso tendremos que hablar de Heavy Rain de PS3, realizado por Quantic Dream, los mismos creadores de Fahrenheit. Quien se iba a imaginar que se podría disfrutar de este título en una consola de tal magnitud como lo es. Heavy Rain comenzó a tener una campaña que llamó la atención de muchos, creando un desafío en el que nosotros tendríamos que resolver un crimen y en el que cada cierto día te enviaban una serie de pistas, haciendo que el usuario viviera el caso. Eso no es todo, la gran historia que no tiene nada que envidiar a otros títulos y dignas de una buena película han hecho que nos sumerjamos en la vida de Ethan, un padre torturado, en un agente del FBI, Norman Jayden, un detective privado, Scott Shelby y una periodista, Madison. Todos con un mismo objetivo, descubrir al asesino del origami (papiroflexia). Una historia que te sumerge completamente, sin poder dejar el mando suelto y pendiente de todas las decisiones que tomemos, ya que tendremos hasta 22 finales distintos, acompañados de una impecable banda sonora que te hace que te emociones en cada momento. Así, de ese modo, Heavy Rain lleva vendido más de un millón de copias. Pero esto no es suficiente para decir que las aventuras gráficas están en su mejor momento, ya que la escasez de títulos actua-









les hace que poco a poco vaya desapareciendo del panorama y que poca gente se anime a probar con algún título de estas características. Se podría decir que no está en su mejor momento y que la mayoría no consigue tener un número medianamente aceptable de venta de copias de títulos, lo que hace que cada vez menos empresas se animen más a probar suerte. Si es verdad, que lo que hace una Aventura Gráfica no lo hace lo demás, por que consigue que seamos nosotros los protagonistas de nuestro destino, los que tengamos que renunciar, aceptar, los que vivamos cada paso que demos, preguntándonos si habremos hecho bien. Si estaremos preparados para conocer el futuro de nuestro personaje. Consumiendo nuestro tiempo, atrapándonos con fuerza sin soltarnos, manteniéndonos enganchado a la pantalla, sufriendo, haciéndonos reflexionar con sus enigmáticos puzles y misterios. Algo que no consiguen muchos títulos de otros géneros como Shooters o RPGs. Eso es lo que lo hace diferente del resto y lo que le hace que este género gane el corazón de muchos jugadores y es que no es tan fácil llamar la atención. Por ahora, tendremos que seguir esperando a que de nuevo la Aventura Gráfica vuelva a renacer, teniendo un puesto merecido entre los géneros más destacados. Y es que no se pide una gran masa de títulos, si no un poco más de vez en cuando para que nosotros podamos disfrutar alguna vez de estas joyas.

KONAMI, BEMANI Y LOS JUEGOS MUSICALES

Por Alvaro Naranjo

Si hablamos de juegos musicales, muchos pensarán directamente en Activision y sus series Guitar, Band y DJ Hero. Pero no es cierto. Ocho años antes de la primera entrega de Guitar Hero, la mismísima Konami, responsable en la actualidad de títulos como Metal Gear o Pro Evolution, lanzaba un juego llamado BeatMania, que iniciaría a su vez un tipo de juegos con sello propio conocidos como Bemani. BeatMania sería la primera entrega de una saga que duraría hasta 2002, año en el que llega su sucesor, BeatMania IIDX. El primero sería comparable hasta cierto punto al DJ Hero, ya que incluía un plato giratorio, y cinco botones. El plato simplemente era un botón más, no tenía ninguna función extra. Con la evolución de la saga IIDX, se añadieron dos botones extra a los cinco principales, con el consiguiente incremento de dificultad. Estos últimos sobreviven a día de hoy, habiendo lanzado la última – decimoséptima – entrega por el momento el 21 de octubre de 2009.

Pero Konami, viendo el éxito de su primer Bemani, no se



quedó ahí. Un año después de BeatMania nacía Dance Dance Revolution, la probablemente más conocida saga de juegos musicales de la empresa nipona fuera de su país de origen. Este juego se basaba en una alfombra con cuatro flechas que había que ir pisando al ritmo de la música. Al exportar las distintas entregas a Europa, la lista de canciones se cambió por completo, dejando de lado el J-Pop y la música electrónica japonesa para pasar a un listado mucho más conocido por el continente, como Jamiroquai, Spice Girls, etc. Esta saga también continúa a día de hoy, habiendo recibido su última versión a primeros de mayo. La tercera saga que sigue viva a día de hoy bajo la familia Bemani, nacida también en 1998, es Pop'n'Music. Similar al BeatMania pero con un aspecto más infantil, este juego introduce hasta 9 botones colocados en dos filas, aunque de un mayor tamaño para que resulte más sencillo pulsarlos. Cuentan también con 18 entregas (en máquinas arcade japonesas), la última publicada este año, y al igual que los anteriores, se ha trasladado a consolas. En Europa la única entrega que conocemos se ha publicado



recientemente, en Wii (donde Konami está apostando muy fuerte con sus Dancing Stage) y bajo el nombre Pop'n'Rythm, aunque en vez de usar un controlador propietario, nos bastará con los mandos de la consola, pero el estilo de juego no variará. Y llegamos a la saga más olvidada pero no por ello menos importante de la desarrolladora nipona.

Originalmente nacieron dos sagas separadas, pero acabaron fusionándose en una sola, probablemente por la influencia de los recién llegados: Guitar Hero y Rock Band. Y hago referencia a Guitar Freaks y DrumMania, los precursores del éxito de Activision. El primero nació en 1999, con un mecanismo que ya todos conocemos gracias a la compañía que tomó el relevo, solo que en vez de las cinco pistas ya conocidas usaba solo tres, más una de bonus.

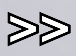
A partir de la duodécima entrega, en 2005, se unió a DrumMania. Ésta se podría considerar la gran precursora de las baterías aparecidas primero en Rock Band, y posteriormente en Guitar Hero. La primera versión incluía cinco pulsadores más el bombo, y con la revisión realizada hace poco más de un año, se incluyó otro pulsador más. En número de entregas igualaba a Guitar Freaks hasta su unión, cuando los juegos empezaron a ser comunes a ambas. Tampoco hay que olvidar otras sagas paralelas a las ya mencionadas, como KeyboardMania, en el que se ponía a prueba al máximo los reflejos a la hora de pulsar botones en el momento adecuado, ya que el controlador era un teclado real.

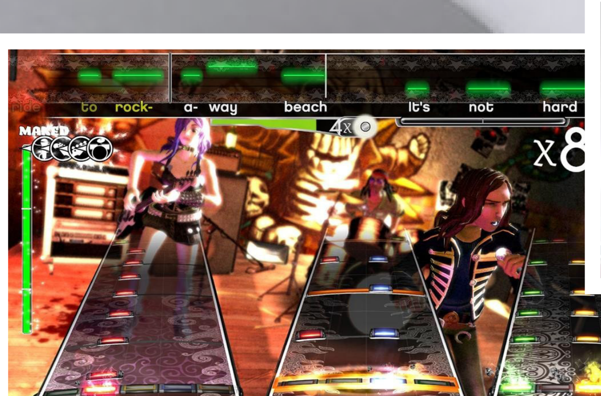
Paraparaparadise, o Dance Maniax, ambos empleando sensores, por lo que ya no había que pulsar, simplemente pasar alguna extremidad sobre o por debajo de la pieza adecuada. Y ahora llegamos al punto en el que tenemos que preguntarnos las razones por las que Konami, con el arsenal de juegos musicales que tenía, y con la experiencia previa tan exitosa desde finales de los noventa, se dejó apartar del camino del triunfo por un recién llegado al género como era Activision. Pues bien, las razones son las siguientes:

Konami donde más explotó sus productos fue en salones recreativos, los cuales en Europa están prácticamente extintos salvo pocas excepciones, por lo que desde hace bastante tiempo fuera de Japón perdieron uno de los puntos desde donde mejor podían darse a conocer. Los juegos nacían antes en recreativa, por lo que si la máquina original no tenía público, el juego final se conocería menos.

La exportación de estos juegos fue bastante limitada, supongo que en gran parte por el fracaso de los salones recreativos, que siempre han sido la gran apuesta japonesa. Por ello, recibimos los BeatMania, pero no así sus continuaciones, los IIDX. De su primo lejano, el Pop'n'Music, hemos recibido sólo la última entrega, y la falta de conocimiento del título le impide vender. Por suerte hemos podido disfrutar de los Dance Dance y los Dancing Stage. En cuanto a Guitar Freaks y DrumMania, para cuando quisieron entrar en escena en Europa y América, varias patentes de Activision y EA les impidieron realizar el desembarco de sus otras dos grandes sagas. Y de las sagas menores como KeyboardMania, no tuvieron oportunidad de salir de Japón.

Los juegos están anticuados para la actualidad. Aun con mejoras visuales, siguen manteniendo la vista superior en 2D, incluso en la entrega que – desafortunadamente – intentó combatir con Guitar Hero y Rock Band, allá por 2008. Pero lanzar en ese momento, frente a dos sagas en auge, un juego con perspectiva 2D, covers en vez de originales para rebajar el precio final (algo que dejamos de ver con Guitar Hero II), sin instrumentos propietarios (salvo una batería que menos los que conozcan la versión arcade, no iban a entender la forma de distribuir los pulsadores) y sin apenas publicitarse, era la crónica de una muerte anunciada.









De esta forma, Activision se encontró con el cielo abierto. Tras lograr unas más que importantes ventas con Guitar Hero, parte del público demandaba un título que no fuera solo de rock, y de ahí nació DJ Hero, que a pesar de no registrar tantas ventas como se esperaba, ocupó el nicho de mercado que estaba previsto en su momento para BeatMania. Y así, Konami quedaba como la pionera en juegos musicales con controles específicos, como la guitarra, la batería o la "mesa de mezclas", pero a pesar del esfuerzo y la originalidad por sacar adelante los conceptos, no les quedaba otra que retirarse a Japón, donde siguen y estoy seguro que seguirán triunfando. Porque ellos se lo merecen.



ASOCIACIÓN FILAK

UBICADA EN FUENGIROLA, MÁLAGA. DESTINADA A LOS VIDEOJUEGOS Y LA CULTURA JAPONESA. ESTA ASOCIACIÓN CREADA RECIENTEMENTE, ORGANIZA EVENTOS MENSUALMENTE PARA CREAR UN OCIO ALTERNATIVO ENTRE LOS JÓVENES. LES GUSTA EL MANGA, EL ANIME, EL ROL, LAS MAGIC Y UN SIN FIN DE COSAS.

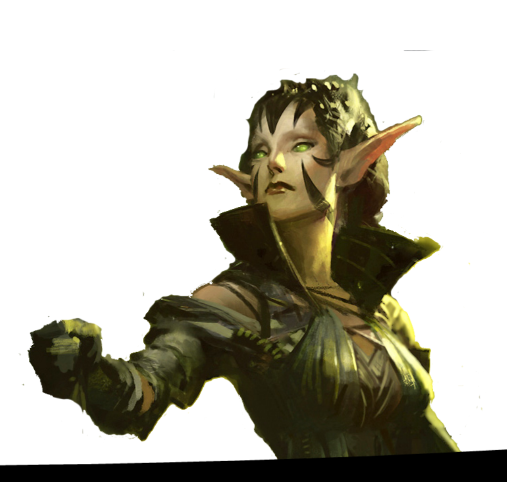
SI QUIERES SABER MÁS SOBRE ELLA PORQUE ESTÁS CANSADO DE QUE NO SE HAGA NADA EN TU CIUDAD O PORQUE TIENES AFÁN DE SER TÚ EL CREADOR, CONTÁCTA-



Puedes ver su foro en:
www.asofilak.foroactivo.com

Email:
asofilak@gmail.com

Deja de esperar para que pasen cosas, ¡hazlas tú!





MARIO MONTARA DE NUEVO A YOSHI, LUIGI , LOS DISFRACES DE SIEMPRE Y UNA NAVE CON LA FORMA DE SU CABEZA QUE LE AYUDARÁ A LLEGAR A LOS RINCONES MÁS LEJANOS.

Por Bibiano Ruiz

Esta edición del conocido Mario Galaxy, promete ser más largo, difícil y con mucho contenido extra, para que las horas de juegos se multipliquen. Esta es la primera vez que nintendo saca dos juegos de Mario de la misma saga para una consola desde que saco la Super Nintendo, exceptuando eso si Super Mario Bros y Super Mario 64 para Nintendo DS. El festival estelar llega de nuevo a su fin, con su colorida lluvia de estrellas cayendo sobre el Reino Champiñion. La Princesa invita a Mario



para que lo vea, pero por el camino se encuentra con el posible Destello que lo acompaño en la anterior edición, dándole de nuevo a Mario el ataque de girar. ¿Y a que no os imagináis que ocurra ahora?Un Browser enorme envuelve el reino de oscuridad y captura a la princesa Peach.

Mario viajará por toda la galaxia montada en su nave particular (un curioso astro con la forma de su cabeza donde tendrá de todo) descubriendo nuevos planetas y buscando a la princesa secuestrada.

Esta edición será mucho más difícil que su antecesora, aunque siempre tendremos la posibilidad de conseguir vidas extras dándonos un paseo con nuestra nave. Nos encontraremos con nuevos poderes y muchos disfraces con los que adquiriremos nuevas habilidades durante un tiempo determinado, aunque la habilidad más poderosa que trae esta edición es sin duda su compañero de batallas Yoshi.

>>

AHORA PODREMOS SER LUIGI Y JUGAR CON ÉL.





Yoshi irá adquiriendo una serie de habilidades que nos ayudaran a pasarnos el juego, ya que de otra forma sería imposible completar muchas de las pantallas que trae este juego. El pequeño dinosaurio como en versiones anteriores alargara su lengua para golpear a los enemigos, como e incluso para colgarse de las paredes.

HABILIDADES ESPECIALES DE YOSHI:

Celeste.- Se infla como un globo y nos ayuda a volar.

Naranja.- Su velocidad se ve aumentado de una manera sorprendente.

Amarillo.- Aparece una habilidad con la cual le permite descubrir partes del mapa o pareces secretas que de otra formas no vería.

Verde.- Su color preferido, aunque no tiene ninguna habilidad especial.



¡PODREMOS JUGAR CON LUIGI! AUNQUE HA DÍA DE HOY SE DESCONOCE SI LO CONSEGUIREMOS UNA VEZ COMPLETADO EL JUEGO O INICIALMENTE PODREMOS EMPEZAR CON ÉL.

SUPER MARIO GALAXY LLEGA EN DOS DVD'S

El motivo de que llegue en 2 dvd's, ha explicado nintendo, es para que los nuevos jugadores no se aburran. El primer DVd, o First Super Mario Galaxy 2, está orientado a jugadores principiantes que nunca han jugado en 3D y que solo están acostumbrados a los marios en 2 dimensiones. Este DVD contendrá videos que nos explicarán las técnicas para dominar nuestro personaje, jugar en modo multijugador y videos tutoriales que nos explicarán básicamente como jugar, vamos, una total sorpresa y una detalle a destacar, ya que es el primer juego que hace esto. Este dvd estaba hasta hace poco pensado solo para el mercado japonés, aunque por suerte para algunos Nintendo ha decidido que también esté disponible en España, y lo mejor de todo, el precio del juego no variara. El esperado juego saldrá en Europa el 11 de junio.





LA CIUDAD PODRÁ SER DESTRUIDA POR TERREMOTOS O INCENDIOS.

Por Bibiano Ruiz

Los Sims 3 Triunfadores es la segunda expansión de esta conocida saga, y con ella los Sims cogen un nuevo camino y consiguen límites nunca antes vistos en este juego con profesiones más divertidas y emocionantes. Durante ya podremos mandar a nuestro sims a trabajar y esperar que vuelva con dinero, ¡nos iremos a trabajar con él! Ahora podemos controlar nuestro personaje mientras trabaja y decidir si seremos unos completos vagos para llevar la empresa a su cierre o ser los mejores y conseguir acceder hasta tener el monopolio de la ciudad.

Muchos pensaban que sería una expansión parecida a una que salió para The Sims 2 llamada "Abren Negocios", pero no es así, ya que esta última se centraba en la creación y el manejo de establecimiento de venta al pública, y The Sims 3 Triunfadores estará basada en el desarrollo personal

3

de tu sim y de toda la ciudad. Uno de los rasgos más destacables que trae esta expansión será la capacidad para añadir, quitar y modificar partes de la ciudad. “Crea tu mundo” es la opción más potente que trae, ya que podremos, como bien dice su nombre, crear y modificar el mundo a nuestro antojo, como pueden ser grandes rocas o estructuras postmodernas. Para los aficionados a crear su sims completamente, poniendo un gran interés hasta en el último detalle, ya tienen clara cuál será su profesión: tatuador. ¿Por qué? El sistema de tatuajes es una nueva herramienta con la cual se podrán aplicar tatuajes en cinco capas, cambiarlos de color, escalarlos y incluso modificar la opacidad. ¿No tienes suficiente? ¡Pues también puedes importar tus tatuajes y coger los de otras personas!

>>

CREA UNA MÁQUINA DEL TIEMPO Y ÚSALA.







PROFESIONES

En esta entrega tendremos nuevas profesiones que harán cambiar el destino de nuestro barrio. Podemos ser un tatuador de última moda y crear estilos o ser un arquitecto de lo más abstracto para crear un nuevo estilo. Las nuevas profesiones entre las que podremos elegir serán:



Investigaciór privado.- Resuelve crímenes, salvando vidas de gente que luego harán cambiar el destino de muchos, pregunta a otros sims para obtener respuestas, contrata chivatos y espías para que te ayuden y entra a escondidas en la casas de sus sospechosos para encontrar pruebas.

Bombero.- Manten tu equipo mientras estas en el parque de bomberas y mejora tu relación con los compañeros; y en el momento que toca la sirena, tendrás que ir a apagar fuegos, quitar escombros para encontrar a la gente, salvar niños de pisos en llamas, enfrentarte a escapes de gas… ser todo un héroe.

Medico.- Con esta profesión podrás curar enfermedades desde las más cotidianas hasta las más grandes, incluso puedes jugar a ser Dios, ya que tendrás la posibilidad de usar maquinas experimentales con los pacientes.

Cazafantasmas.- Busca espíritus y fantasmas que atormenten a los vecinos de la comunidad. Los sims te llamarán a tu casa para que vayas a cazarlos o también puedes soltar algún fantasma de los malos en la casa de tus vecinos.

Inventor.- Si quieres ser un sims innovador y crear nuevas máquinas esta es tu profesión. Podrás hacer experimentos cogiendo material de la chatarrería o recuperando desechos



en una construcción. Tambien tienes la posibilidad de comprar dinamita y detonadores para explorar cosas y podrás crear ¡hasta una máquina del tiempo!

Escultor.- Talla bloques de hielo, de madera, de arcilla, juega con tu imaginación y crear sorprendentes esculturas. Crea grandes y sorprendentes estatuas que adornarán todos los parques, jardines y plazas del pueblo.

Estilista.- Estilista profesional y tatuador.- Ser estilista influirá muchísimo y muy rápido en el cambio del entorno, ya que los demás sims del barrio te contratarán para que les des consejos de moda y redecores sus casas. También iran a buscar tus servicios como tatuador para que cambies parcialmente su imagen, tendrás opción de crear peinados y tatuajes para que sean la alegría de la vuelta o ponerle un peinado terrorífico y hacer que el pobré sims se quede sin amigos.



NUEVAS HABILIDADES:
Escultor de hielo, inventor, tatuador,

NUEVOS DESEOS:
"super" estilista, "arquitecto maestro", "descendiente de Da Vinci", "resolver un gran número de casos"

NUEVOS RASGOS:
Astuto, concienciado con el medio ambiente, dramático, excéntrico.

NUEVOS OBJETOS:
Bombas nucleares, Extintores, silla de tatuajes, paquete de detonación, trampolín, lavadoras, secadoras.



SILENT HILL SHATTERED MEMORIES

Apaguemos las luces, sentémonos antes el sofá y preparémonos para vivir una historia aterradora en nuestra ciudad favorita, dónde estaremos en total tensión desde el primer momento.

Por Coral Villaverde

Silent Hill Shattered Memories es la última entrega de la exitosa saga de Survival Horror de Konami que ha sido lanzado al mercado para la consola PS2, PSP y WII, pero que en este caso analizaremos desde el punto de vista de la consola PS2. Y es que muchos creíamos que no volveríamos a ver un título de ellos en esta consola. Primero se anunció como un remake de la primera entrega, pero después pudimos observar cómo lo único que conservaba de esta era ciertos personajes que aparecen en la historia y que la historia aunque comienza como el Silent Hill un poco después cambia radicalmente. Y es que desde la aparición







¿QUIÉN DIJO QUE ERA FÁCIL SOBREVIVIR A UNA CIUDAD?

desde Silent Hill Homecoming para PS3 que no estuvo nada mal pero que se echo en falta un poco más del terror que lo caracterizaba, no habíamos podido disfrutar de otra entrega. Hemos podido comprobar cómo Konami también está intentando lograr un avance en sus sagas, mejorando la jugabilidad y manteniendo sus profundas historias. Intentando mantener la esencia que esta saga nos pudo ofrecer desde su primer título y en el que por ahora sigue manteniéndose en su línea, demostrando que queda Silent Hill para rato.

Harry Mason tras sufrir un accidente de coche junto a su hija Cheryl despierta sin ella. Al encontrarse con semejante situación decide ir a buscarla por Silent Hill, una ciudad que parece abandonada e invadida por una abundante caída de nieve que no para y un frío intenso. La historia girará en torno a la desaparición de Cheryl y la agonía de Harry, al no saber dónde se encuentra ni lo que ha ocurrido, llegando a pensar en ciertos momentos que ha perdido la cabeza y que nada tiene relación en aquel lugar.

Durante el resto de la historia podremos interactuar con otros personajes que iremos encontrando según se desarrolle la historia, entre ellas la conocida policía Cybil Bennett con la que nos encontramos ya en Silent Hill 1 y que nos ayudará a intentar encontrar a nuestra hija por la ciudad solitaria,





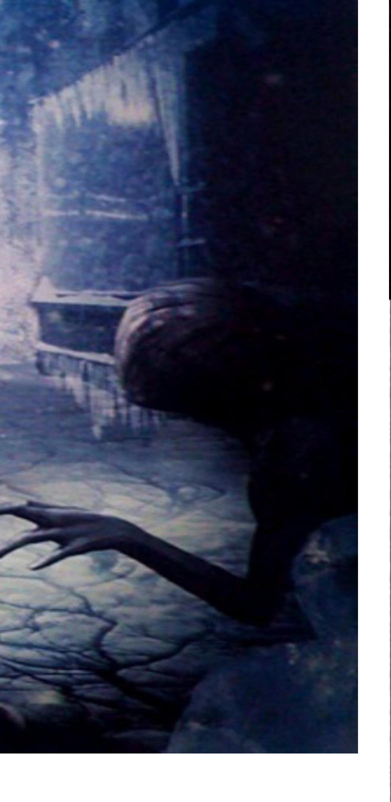


también la enferma Lisa. Los demás personajes estarán relacionados de cierto modo con las distintas formas en las que actúa nuestro protagonista. La supuesta novia de Harry, Michelle, una muchacha misteriosa que Harry se encuentra y que espera la llegada de su novio.

Podremos disfrutar de lugares ya vividos como el colegio y la zona del lago que lograrán que nos acordemos de situaciones similares a los de otros sus predecesores.

La novedad de esta nueva entrega sin dudas algunas es las partes de entrevista en ciertos momentos del juego con un psicólogo, que nos irá analizando mediante una serie de pruebas y preguntas que tendremos que contestar según creamos, y en el que al final de juego podremos observar a la conclusión que ha llegado de cómo somos personalmente. Los creadores, tuvieron que estudiar distintos tipos de perfiles para poder crear este nuevo mecanismo y que ha logrado meternos más de lleno en el juego. Habrá distintos finales, cinco para ser más exactos, dependiendo de las respuestas que escojamos durante las sesiones y lo que logremos durante la evolución de nuestro personaje en las calles de Silent Hill harán que consigamos unos u otros.

Podemos observar como Konami sigue manteniendo el terror que le hizo tan famoso y que ha potencia a gusto de los jugadores. Una historia que no tiene nada que envidiar al resto de sus pasadas entregas, llegando a atraparnos tan fuertemente, aferrándonos al mando para saber que ha ocurrido en aquella ciudad y concretamente a Harry y Cheryl.





Quizás la negatividad que tiene este título es su corta duración, algo que actualmente perjudica a sus juegos. Y es que se nos queda la boca con sabor agridulce por no disfrutar más de la belleza que nos ofrece.

GRAFICOS

Los gráficos teniendo en cuenta la nueva generación el volver a jugar a un juego de PS2 puede chocarnos un poco, pero que no hay que tener muy en cuenta si la historia y su jugabilidad nos atrapan. Están bien aunque quizás echamos un poco más en falta algo de vida en los escenarios por dónde vamos, ya que a veces parecen vacíos y un poco más de algo que hace que no nos termine de convencer y gustar. Se echa en falta los escenarios que nos mantenían en vela por ejemplo en Silent Hill 3 que nos mentían más en la situación.

MUSICA

Akira Yamaoka vuelve a componer los temas de Silent Hill, demostrando que sin ellos sería totalmente diferente sumergirnos en un mundo lleno de tinieblas. Sus temas son raros, pero esenciales para el continuo paso de escena a escena y dándonos en ciertas partes canciones con letras profundas.

JUGABILIDAD

La jugabilidad de este juego es lo que hay que destacar, porque sin duda alguna ha ampliado sus opciones. Ahora tendremos a disposición un móvil que podremos en cualquier momento para poder recibir mensajes que están relacionados con los habitantes de Silent Hill. Además >>





tendremos la cámara que servirá para hacer fotos a "ciertos planos" para poder recibir más secretos, podremos modificar los tonos de llamada y podremos llamar. Incluye también un mapa que podremos observar para cuando nos encontremos perdidos. Esto no evitará que podamos caminar mientras veamos el móvil aunque es un poco incómodo. De este modo, el móvil llega a ser totalmente esencial para el transcurso de la historia. Nos encontramos con el modo de batalla. En los anteriores Silent Hill nos dedicábamos a luchar contra los monstruos o evitándolos, ya que las balas siempre han escaseado en estos juegos. En este caso han añadido algo diferente, no permitiéndonos enfrentarnos a ellos. Ahora tendremos que conformarnos con huir de ellos abriendo puertas que aparecen en nuestro camino, mientras sabemos perfectamente que en cualquier momento se nos puede echar encima un monstruo, con el que tenemos que pulsar determinado botón para poder quitárnoslo de encima. Un inconveniente es que no nos encontramos con los típicos botiquines para poder curarnos cuando estamos a punto de morir, en este caso hay que intentar que te cojan el menor número de veces posible. Algo que se ha sumado para crear más tensión en estas escenas. También en ciertas ocasiones contaremos en ciertos lugares con una visión en primera persona para poder observar situaciones claves que aparecen en una conversación con cualquier personaje. Y es que depende de lo que hagamos en esas escenas después repercutirá en el futuro. Podríamos decir después de esto que Silent Hill Shattered Memories se merece un buen puesto

entre su saga y que Konami ha logrado atraparnos de nuevo en su mundo. Quizás las innovaciones que presentaban el juego podrían no haber gustado a muchos, pero ha logrado que nos llame más la atención por ser nuevo y demostrarnos que pueden mejorar aspectos de Silent Hill. Una profunda historia con sorprendentes finales que no tienen nada que envidiar a sus antecesoras seguidas de una magistral banda sonora compuesta por unos temas que siempre han marcado esta saga. Si es verdad que ha perdido un poco de muelle el poco terror psicológico que le caracterizaba, pero que ha intentando mantenerse con la tensión de ciertas situaciones y su corta duración, que como ya he dicho te deja con ganas de más. Sin duda alguna, este título merece ser hablado gracias a su labor de mantenernos en Silent Hill.



SILENT HILL SHATTERED MEMORIES

8.0

GÉNERO:
TERROR, ACCION
DISTRIBUIDORA:
KONAMI
PLATAFORMA:
PS2

Gráficos



Jugabilidad



Sonido



Historia



Traducción



THE EYE OF JUDGMENT LEGENDS

Por Bibiano Ruiz

El señor Scion de Biolito que fue desterrado por los mismísimos dioses ha regresado, y ha conseguido que el mundo se suma en un caos absoluto, pero el elegido ha llegado y ¡ese eres tú!

Nada más comenzar se unirá a nosotros una chica llamada Romili, tas salvarla de un oscuro personaje. Ella será la encargada de guiarnos un poco en el juego para que aprendamos a jugar y ganar a todos nuestros contrincantes. Paralelamente a esto el juego trae un extenso tutorial/manual con el cual podremos aprender a realizar todo tipo de combinaciones dentro de las batallas y conocer todas las características de cada personaje. Para el mejor entendimiento del juego y también del análisis vamos a detallar una serie de definiciones que os ayudarán bastante.



TABLERO.-El tablero es la zona de la alfombra consistente en nueve campos, lugar en el que se llevan a cabo los combates.

CRIATURA..-Un ser invocado cuando se coloca una carta de criatura en el campo. Cada criatura pertenece a uno de los siguientes elementos: fuego, agua, tierra, bosque y biolito.

BARAJA.-Las hasta 30 cartas que usaremos en la partida. Una baraja consta de criaturas y cartas de hechizo, y podremos distribuirlas según nuestros gustos o realizando alguna estrategia en concreto.

ELEMENTO.-Denominaremos elemento a cada uno de los cinco atributos que pueden definir la naturaleza de las criaturas y campos. Los cinco elementos son: agua, tierra, bosque y biolito. El elemento de un campo afecta a los puntos de salud de la criatura que se invoque en él.

CAMPOS.-Hay 9 campos en el tablero que representan, básicamente, porciones de terreno. Cuando se invoca a una criatura en uno de ellos, el campo pasa a ser territorio del jugador que la ha invocado. Cementerio.-El cementerio es donde las cartas de criaturas abatidas y las cartas de hechizos usadas se descartan.

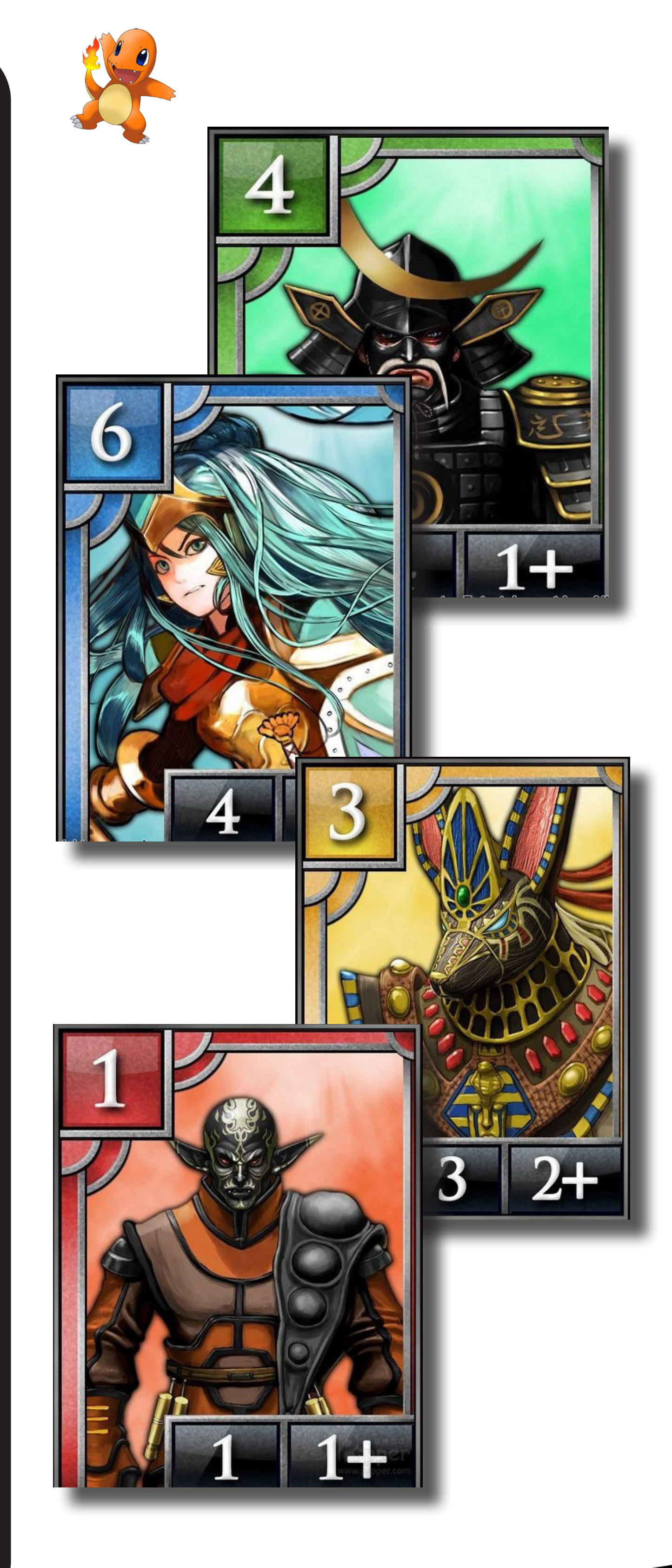
BLOQUEO.-Cuando 4 o más criaturas hayan sido invocadas en el tablero , el bloqueo de invocación se liberará y podrá volverse a invocar.

MANA.-El maná es un tipo de energía necesario para colocar una carta de invocación en el tablero. Al comienzo de cada turno se obtiene maná, así como en algunos hechizos y cuando una criatura car abatida. Se debe acumular todo el maná para poder colocar cartas más poderosas.

MULLIGAN.-La acción de volver a barajar las cartas que has cogido al comienzo de la batalla, si no estás conforme con tu mano. Solo puedes realizarse una vez por partida.

DESCARTAR.-La acción de desechar en el cementerio una carta de criatura o una de hechizo. Una carta de criatura se descarta cuando sus puntos de salud se agotan en el combate, o cuando se sacrifica. Las cartas de hechizo se descartan una vez usadas. El dueño de una carta de criatura cuyos puntos de salud se agotan durante el combate, obtiene un punto de maná. Si tienes más de ocho cartas al final de un turno, descarta algunas hasta que te quedes con ocho.

TURNO.-Un turno es un conjunto de acciones realizadas por un jugador, como lanzar un hechizo o invocar a una criatura. Los combates se libran entre dos jugadores que actúan en turnos alternativamente.







EN EL JUEGO PODRÁS HACER DESAFÍOS A UN AMIGO, A UN OPONENTE CONTROLADO POR EL SISTEMA EN UNA BATALLA

GRAFICOS

No le vamos a dar mala puntuación en este apartado ya que el juego nos muestra todo su potencial gráfico de la mejor manera posible, pero tampoco será muy alta la valoración que tenga, ya que la poca historia que cuenta está representada en viñetas al puro estilo comics. El movimiento de las criaturas y los efectos de los hechizos están bastante bien aunque podía haber contenido algo más de realidad para dar un mayor enganche a la hora de jugar.

MUSICA

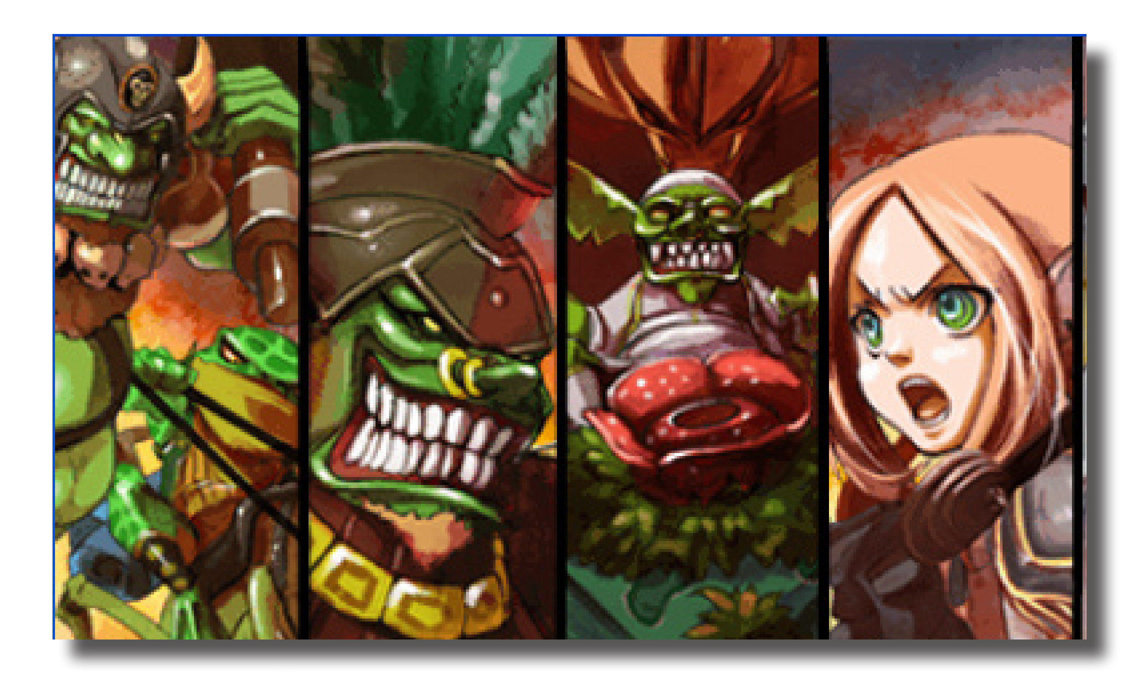
La música no es el fuerte de este juego, incluye una pequeña banda sonora que servirá para que te sumerjas en el juego. Ninguna canción animada o desanima, son melodías para dar un ambiente al juego que no consiguen. El sonido de tus criaturas y hechizos al ser invocados y al atacar está bien, se ajustan mucho a su acción y te ayudan a imaginar de una manera más real la batalla que se está realizando. Podríamos decir que si el juego dependiera de la música que incluye, la nota sería bastante pobre, pero por suerte han sabido compensar este fallo con otras cualidades. ¿Traducción? No sabría decir bien si es una buena o mala traducción porque durante el juego no escuchamos hablar a ningún personaje, todo es subtitulado, por ese motivo no sabemos si la traducción es buena o no. Las únicas palabras que escuchamos en todo el desarrollo del juego son al lanzar una carta, al obtener mana y al comenzar la partida, en inglés, luego ni siquiera eso que es muy poco ha sido traducido.

JUGABILIDAD

Para la gente que no esté acostumbrada a este tipo de juego os explicamos un poco la dinámica que se sigue en el juego. Tendrás que elegir un total de 30 cartas para crear tu baraja de batalla, puedes coger menos pero es aconsejable porque te puedes quedar sin ninguna carta la cual elegir durante el combate; y tampoco más (aunque no te deje el juego) porque es posible que al tener tantas no salgan las que nosotros queramos ya que habrá muchas. La baraja puede constar tanto de criaturas como de cartas de hechizos. El número de cartas del mismo tipo de hechizo o criatura.

Al iniciar el juego nos saldrán 5 cartas de nuestra baraja y tendremos opción de quedárnoslas o de barajar de nuevo (solo una vez por partida). Una vez hecho esto la dinámica del juegos será conseguir ocupar 5 campos de los 9 que hay en el tablero (3x3) para ello tendremos que ser rápidos y listos, ya que tendremos que ocupar con cuidado e ir derrotando las cartas de nuestro contrincante. Algunos detalles que tendremos que tener en cuenta a la hora de colocar una carta en el tablero serán: el tipo de carta (agua, tierra, fuego,...) y la dirección en la que mira. El tipo de carta es importante porque si colocamos una carta de tipo fuego en un campo de agua perderá puntos de PS (Puntos de Salud) , en cambio si la colocamos en un campo de fuego su PS aumentará; la dirección es importante por las cartas contraatacan en una serie de direcciones específicas. En el juego podrás hacer desafíos a un amigo, a un oponente controlado por el sistema en una batalla, seguir el modo historia o esta como espectador en una batalla entre dos oponentes controlados por la maquina, para lo que primero deberás establecer las habilidades y tipos de barajas que usarán. Si quieres jugar al modo online deberás registrar una baraja online con la opción “Editar barajas”, modificar la configuración del jugador y seleccionar en qué reino quieres combatir. La verdad es que al

>>



unirte rápidamente aparecen contrincantes con ganas de ganarte, y no os preocupéis pensando en que estaréis mucho tiempo esperando que tire un carta, porque el juego te penalizará si tardas demasiado, e incluso te hará pasar de turno. Lo único que podemos hacer durante el juego como es de suponer, será combatir con otros personajes mediante unas partidas de cartas, donde lo importante será nuestra baraja, la suerte y una gran cantidad de maña para hacer combinaciones en el campo de juego de tal manera que lleguemos a la victoria. El sistema de juego es bastante bueno, ya que durante la batalla podrás comprobar las distintas descripciones de las cartas que tienes en la mano, así como las mejoras que obtendrán al ponerlas en los distintos campos del tablero. También tenemos la posibilidades de ver los datos de las criaturas enemigas y de nuestro contrincante. Después de cada batalla ganemos o perdamos obtendremos nuevas cartas para nuestra colección, para modificar nuestra baraja inicial antes de comenzar cada partida o crearnos nuevas barajas para ir probando nuestras habilidades en el juego. El juego te recomienda comenzar con una baraja mixta, que incluya hechizos y criaturas de todos los tipos, y una vez sepas jugar más que te centres en uno o dos colores por baraja. La primera partida se hace pesada, porque es un poco complicado de dominar, y son muchas las cosas que tenemos que aprender para empezar, pero cuando llevas varias, no habrá jugador que se te resista.



CONCLUSION

Podríamos describir 'The Eye of Jugdment Legends' como un juego con una mecánica compleja al comienzo pero fácil de aprender, con una combinación de avanzadas estratégicas, con una banda sonora podrá y un sistema gráfico con un aprobado, aunque tenemos que valorar que en este tipos de juegos tanto el sonido como los gráficos tendríamos que tenernos en un segundo plano. Solo queda por decir que es un juego altamente recomendado para los aficionados a los juegos de cartas Magic (ante todo hay que tener en cuenta que Wizard of the Coast, creadores de Magic: The Gatrering con colaboradores en la creación de este juego) y a la gente que desea probar el rol al puro estilo 'Cartas'.





THE EYE OF JUDGMENT LEGENDS

6.5

GÉNERO: *ESTRATEGIA*

DISTRIBUIDORA: *SONY*

PLATAFORMA: *PSP*

Gráficos 7.0

Jugabilidad 9.0

Sonido 7.0

Historia 5.0

Traducción 5.0





MONSTER HUNTER TRI

Dinosaurios, dragones y multitud de monstruos todavía por conocer nos pondrán en verdadero peligro, asi que tendrás que ser muy hábil para que no termines entre sus fauces.

POR RAUL MARTIN

Por fin llegó a nuestro país este juego tan esperado por los fanáticos de esta gran saga de Capcom, sus predecesores de PS2 y PSP tuvieron mucho éxito asique esperemos que esta nueva entrega tenga la misma acogida o más aún si cabe ya que está cargadito de novedades que nos engancharan enseguida. La dinámica es la misma que en los anteriores Monster Hunter, es decir, tienes que elegir como quieres que sea tu personaje. Puedes cambiarle la voz, la vestimenta básica, el pelo…vamos… crearlo a tu imagen y semejanza. Una vez elegido a tu personaje es hora de conseguir un arma para acabar con los dichosos animalitos que no pararan de molestarnos.



EN ESTA ENTREGA CONTAREMOS CON MÁS DE 150 MISIONES



Podremos utilizar distintos tipos de armas como pueden ser espadas, martillos, ballestas, lanzas, que a medida que avancemos en el juego podremos conseguir mucho más poderosas. Ahora tendremos que ir…¡¡a realizar misiones como locos!! En esta entrega contaremos con más de 150 misiones en distintos parajes como pueden ser cuevas, montañas, selvas, bosques, volcanes, desiertos o incluso ¡¡¡debajo del mar!!!

Realizar todas las misiones con éxito seguramente nos tendrán frente a nuestro televisor más de 40 horas asique aquí hay juego para que nadie se aburra. En algunas misiones tendréis que eliminar a algún monstruo final asique tendréis que armaros de paciencia ya que en esta entrega estos monstruos son muy difíciles de matar.



GRAFICOS

Tiene unos gráficos muy logrados para ser la primera entrega en esta consola. En la vestimenta de nuestro personaje se distinguirán más los materiales con los que están realizados al igual que las armas. En los videos creeréis que estáis dentro de los paisajes que muestran, aunque en cuando veáis los monstruos que los habitan querréis salir lo más rápidamente posible. Estos "lindos animalitos" están realmente muy bien hechos con todo lujo de detalles, sobre todo los jefes finales, que os sorprenderán por su calidad gráfica y sobretodo por sus ENORMES dimensiones y por su ferocidad sin límite. Al no tener juegos similares en esta plataforma es difícil comparar sus gráficos con los de otro juego, pero por lo pronto tenemos la certeza de que este juego está entre los mejores en gráficos.

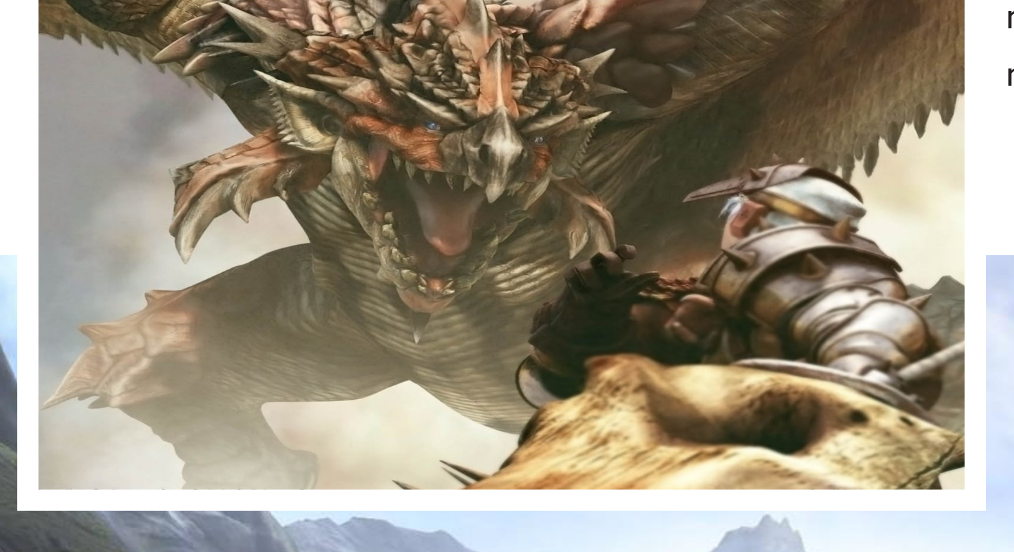


MUSICA

Tiene gran variedad de música y toda muy acorde con cada paisaje en el que nos encontremos. Con los monstruos finales la música será más tensa y os llegará a poner los pelos de punta (bueno...también ayuda el tamaño y la ferocidad del monstruo). En general la música de este juego recuerda a las anteriores entregas.

JUGABILIDAD

Se puede jugar al modo historia con un jugador o dos jugadores teniendo la pantalla partida, también se puede jugar online con otros 3 amigos más que tengan el juego (obviamente la consola) esta última opción os ayudará bastante contra monstruos que os resulten muy difíciles de matar. En esta nueva entrega se eliminan por fin estos molestos códigos de amigo aunque no del todo ya que se necesitaran si queremos utilizar el wiispeak. Además eso de ir a los monstruos a saco y sin pensar no funciona siempre, tendrás que analizar bien los movimientos de cada monstruo para poder atacar en el momento oportuno, es decir, tendremos que ser los mejores >>



CONCLUSIÓN

cazadores sin nos queremos pasar este juego. En los personajes no existirán niveles como en los típicos juegos de rol, aunque tiene algunos toques, lo más importante será conseguir nuevas armas. Además este juego trae debajo del brazo un nuevo mando para los que jugaron a las anteriores entregas de PlayStation, el Clásico Pro. Es muy parecido al mando de dicha consola pero con los botones de la Wii. Para los que no os agrade demasiado este mando también pueden utilizar los mandos originales de la Wii el Wiimote y Nunchuck.

En líneas generales es un juego muy completo y bastante entretenido que nos enganchará bastante rápido. Su multitud de misiones y sus amplios mapas nos darán horas y horas de diversión y entretenimiento a la vez que aprendemos a ver verdaderos cazadores. Sus distintos modos de juego harán que juguemos mucho más si cabe, ya que será más ameno tener a algún compañero luchando a tu lado contra los terribles monstruos. Es juego que merece la pena tenerlo y jugarlo, no decepcionará en absoluto.





MONSTER HUNTER TRI

8.7

GÉNERO: ROL, ACCION RPG
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA
PLATAFORMA: WII

Gráficos 9.0

Jugabilidad 9.5

Sonido 9.0

Historia 8.5

Traducción 7.0



RESONANCE OF FATE

Poco a poco descubriremos una historia épica, de las que tiene todo buen RPG, y todo con una ambientación maravillosa.

Por Alvaro Naranjo

Cuando empecemos a jugar a Resonance of Fate, veremos una cinemática en la que veremos como muere un chico aparentemente loco, y como otro salva a una chica lanzándose al vacío y volando por el espacio. Tras esta escena y sin entender nada, llegaremos a una casa que será nuestro punto de partida real, y donde empezaremos a desentrañar todos los secretos que nos irá presentando la historia. Descubriremos que vivimos en una pequeña ciudad situada en una de las plantas de una inmensa torre, que es donde transcurre toda la historia, y tendremos que hacer uso de ascensores constantemente para movernos entre los distintos niveles. Ya aviso que se necesitan varias horas para empezar a entender algo, pero poco a poco descubriremos una historia épica, de las que tiene todo buen RPG, y todo con una ambientación maravillosa.

GRÁFICOS

Como ya he dicho en el punto anterior, la ambientación es soberbia. Dentro de cada ciudad, palacio, o edificio que tengamos la oportunidad de visitar, disfrutaremos con estructuras metálicas gigantes, engranajes sin fin, o vistas al infinito. Más al detalle, no es de los juegos con mejores gráficos, pero se defiende y de sobra, además que prestaremos más atención a las cinemáticas dentro de los combates, o estaremos más pendientes de no cometer ningún movimiento erróneo, y ni nos fijaremos en ese detalle. En cuanto a los personajes, el modelado está muy logrado, las animaciones de movimiento tanto en ciudad como en combate son realistas (las cinemáticas en combate son impresionantes, aunque de realistas tengan poco), y la posibilidad de ver cómo nuestros personajes son personalizables, y podemos cambiarles el color del pelo, los ojos, o la ropa, le da unos puntos extra al juego.









MÚSICA

Los combates estarán aderezados con música con base de rock: guitarras eléctricas, baterías, y un ritmo frenético, lo más apropiado para las situaciones que se nos irán planteando, en las que no podremos parar ni un segundo si queremos salir victoriosos. Los temas entre sí tienen cierto parecido pero son diferenciables, por lo que hay que reconocer que han logrado una unanimidad en los temas, pero sin hacerlos repetitivos. En cuanto a los diálogos de los personajes, habrá que hacer uso de los subtítulos (en castellano, eso sí) porque no tendrán una voz reconocible.

UNA AMBIENTACIÓN QUE TE SUMERJERÁ PLENAMENTE EN LA HISTORIA





JUGABILIDAD

El apartado más importante del juego, a mi gusto, ya que rompe con lo que hemos podido ver hasta ahora. A nivel de mapa, pasaremos largo tiempo paseando entre las plantas de una torre gigante, que en realidad es una ciudad, con varios niveles. En cada uno de ellos nos encontraremos con un mapa creado a base de hexágonos, que deberemos ir desbloqueando completando combates aleatorios, ya que éstos nos proporcionarán distintas piezas que serán las que nos ayuden a abrirnos paso. Dentro de los combates, que es de agradecer que salgan de forma aleatoria, para que los seguidores del género puedan dedicarse a subir de niveles hasta que quieran a sus personajes, nos encontraremos con una estructura que de buenas a primeras puede resultar más de TRPG (Tactic-RPG), pero que en seguida comprobaremos que se queda a medio camino entre ese tipo de juegos, y un RPG convencional. Los combates serán por turnos, y en cada turno podremos mover a cada personaje hasta donde la barra de movimiento le deje llegar. Tras esto, fijaremos un objetivo y realizaremos el ataque pertinente. Al no disponer de habilidades especiales como en otros RPG, dispondremos de movimientos especiales, con los que haremos más daño a los enemigos. Y el daño, para darle algo de complicación, habrá que repartirlo entre daño directo y superficial, para que nos haga falta, no en los primeros combates, pero sí más adelante, buscar una buena estrategia, cambiando las armas de los personajes (ya que unas hacen daño superficial y otras directo), estudiando cada movimiento para buscar

>>

coberturas, y entrenarlos para que los combates más importantes no se vuelvan una tarea imposible. Por eso recomiendo prepararse bien, para evitar a la larga que se vuelva imposible avanzar en el juego, ya que la curva de dificultad empezará a subir más rápido de lo que nos creeremos.



CONCLUSIÓN

Entre los RPG's de los que dispone ahora mismo PlayStation 3, una de las mejores elecciones. En mi caso, se ha convertido en mi favorito personal, por delante de otros grandes como Star Ocean o Final Fantasy. Buena combinación de gráficos, jugabilidad, y una historia consistente, que en este tipo de juegos es prácticamente el elemento principal incluso por delante del aspecto visual, como ya lo demostró, por ejemplo, Agarest. Estamos ante una de las sorpresas del año, que aunque en ventas no ha despuntado al haber aparecido tan próximo al buque insignia de Square-Enix, la mayoría de los que lo han probado podrán confirmar la gran calidad que contiene. He de decir que al principio estaba con cierto miedo, porque los últimos lanzamientos que contenían el sello de Sega, a excepción de Bayonetta, habían sido bastante regulares, pero en este caso la sorpresa ha sido más que grata. Como ya he dicho, os animo a que lo probéis vosotros mismos, porque todo lo que podáis ver y leer será poco en comparación a lo que comprobaréis cuando lo juguéis.



RESONANCE OF FATE

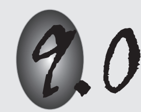


Género:
RPG
Distribuidora:
KOCH MEDIA
Plataforma:
PS3

Gráficos



Jugabilidad



Sonido



Historia



Traducción





LLEGÓ LA ERA DEL 3D A NUESTRAS CASAS



Parece ser que Samsung será la primera marca en sacar esta nueva generación de televisores sacados del futuro para la gente de hoy.

Saldrán las televisiones LED C7000 y C8000 con la tecnología 3D y los nuevos reproductores Blu-Ray 3D y ya sabemos sus precios, seguro que con tanta tecnología en nuestra casa no saldremos en unos cuantos días.

Para la versión C7000, esta televisión tendrá 40, 46 y 55 pulgadas con grabador USB, TDT incorporado de alta definición, tecnología Ultra Clear Panel y 200Hz Motion Plus.
También incorporan 4 HDMI, 2 USB, DLNA Wireless Ready y acceso a contenidos online a través de Internet.

En la versión C8000, esta televisión tendrá 40, 46 y 55 pulgadas con las mismas características de la versión C7000, pero añade Control Dinámico de iluminación.

El reproductor Blu-Ray 3D BD- C6900 tiene sonido HD multicanal, es compatible con 3D Blu-Ray, Blu-Ray convencional y DVD, puede reproducir contenidos de vídeos, música y fotos. También tiene conectividad Wi-Fi integrada.





ASSASIN'S CREED II

Poder, sangre, sigilo, traición, la vida y la muerte, todo en manos de nuestro protagonista, Ezio Auditore.

POR DAVID VAQUERIZO

Esta nueva entrega del popular videojuego vuelve de la mano de Ubisoft , con un gran número de mejoras respecto a la anterior entrega, mejoras de la jugabilidad que harán de este juego una opción mas interesante para muchos jugadores. Ahora todo lo tenemos en nuestras manos: Poder, sangre, sigilo, traición, la vida y la muerte en manos de nuestro protagonista, Ezio Auditore.

La continuación de la aventura de Desmond Miles ahora nos lleva a la Italia del renacimiento encarnado a Ezio Auditore, un joven de familia noble italiana.



El inicio del juego es una continuación de la primera parte y si esta no la finalizamos nos será un poco difícil coger el sentido de esta.

Nuestra aventura empieza en las instalaciones de Abstergo de las cuales y con la ayuda de nuestra compañera Lucy huiremos al estar descubriendo la conspiración templaría que hay detrás de toda la historia. En una nuevas instalaciones secretas y con un mejorado Animus 2.0 iniciaremos nuestra aventura encarnando a Ezio Auditore, nuestro protagonista, en la bella Florencia del siglo XV, nos situamos exactamente en 1476 y nuestro joven protagonista tendrá que dar un drástico cambio a su vida despreocupa, al ser su familia traicionada y asesinada. Desde este momento Ezio, se verá involucrado en una gran conspiración que irá descubriendo poco a poco, y la cual será mucho mayor de lo esperado, adentrándose en una serie de guerras entre familias, los Medici, los Borgia y como no los templarios .



Nos introducimos en la vida de Ezio para conseguir un propósito: Vengar la muerte de su familia, pero no estaremos solos en esta guerra, personajes como Leonardo Da Vinci estarán con nosotros, también nuestro tío Mario y más personas que iremos conociendo durante el desarrollo del juego.

>>

La historia tiene un desarrollo muy interesante, enganchando desde el primer momento y no dejando de sorprenderte nunca, este es uno de los puntos fuertes del videojuego, hay que dejar constancia también, que llevar a cabo todas las misiones secundarias del juego, aparte de atalayas, tumbas de asesinos y demás añadidos interesantes que incluye, puede llevar a que el juego se haga muy repetitivo, pudiendo desanimarte a acabar la historia. Paralelamente al transcurso de la historia, iremos descubriendo glifos, un mensaje oculto de un sujeto de Abstergo, ocultados en las ciudades italianas que nos descubrirán la verdad oculta en la conspiración templaría que hay tras las investigaciones del Animus. El final no dejara indiferente a nadie, pudiéndote encantar o pudiéndolo detestar, toda nuestra búsqueda de venganza, de desentramar las conspiraciones templarías ocultas, nos llevan poco a poco dando a conocer un poder oculto mayor y más poderoso. Hagan sus apuestas, civilizaciones pasadas y más avanzadas, extraterrestres todo está en nuestra mano y con el joven Auditore lo descubriremos.





GRÁFICOS

Los gráficos son un punto a favor que dan al juego un aliciente más. Ciudades detalladas, con sombras y colores muy reales que harán el deleite de muchos. Si es cierto que la calidad visual del juego nos puede parecer a los jugadores de la anterior entrega repetitiva, pues en teoría es el mismo sistema mejorado, pero ello no hará que no aprecies su buen acabado, debemos entender que los gráficos son bastante buenos para el tamaño de los mapas, unos gráficos superiores necesitarían un PC o consola mucho más potentes e inalcanzables para la mayoría.



Nuestro protagonista, tiene un acabado muy fino, dejándonos apreciar con mucho detalle sus vestimentas y sus detalles, no es así cuando encarnamos a Desmond que viste una indumentaria bastante sencilla, como es una sudadera gris, vaqueros y zapatillas blancas, cualquier portero de discoteca que se precie no le dejara entrar al local, el resto de personajes y ciudadanos tienen un detalle mucho más leve, siendo una lacra para su nota. Un fallo bastante repetitivo en los gráficos, es el típico en el que las texturas se atraviesan, manos atravesando ropa, personas, etc.

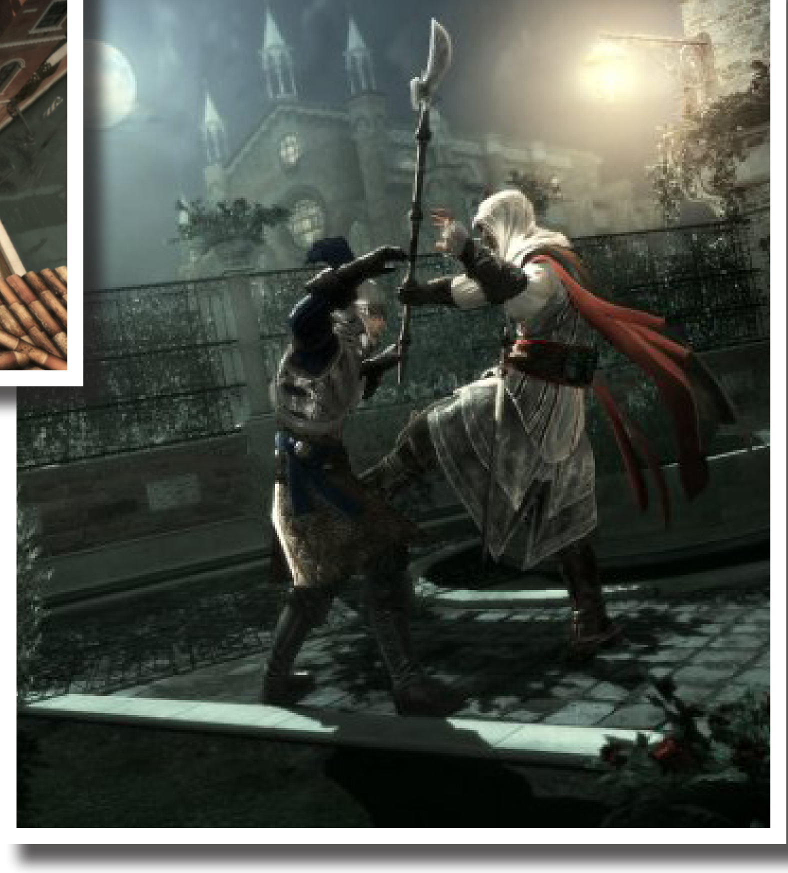
El detalle de los edificios es asombroso, tanto exteriormente, como interiormente, entrar a cualquier catedral es un deleite, podremos observar con todo lujo de detalles un interior perfecto, la Basílica de San Marcos es un claro ejemplo de ello.

Otro punto a favor, es el realismo con el que se recrea el día y la noche, esta ambientación proporciona una mejor sensación del paso del tiempo durante el transcurso del juego, por otro lado tenemos las logradas físicas, que en conjunto con todos los detalles y ambientaciones proporcionan unas sensaciones que nos dejaran boquiabiertos. Hay que decir que con un PC medio, podremos disfrutar de una experiencia grafica muy satisfactoria con un buen rendimiento, teniendo también una gran cantidad de parámetros para ajustar según nuestras necesidades.









MÚSICA

El juego está completamente doblado al Castellano y la calidad del doblaje es muy buena, teniendo al doblador de Bruce Willis como parte del equipo . Los diálogos son fluidos y bien hechos, sin dejarnos esperando la siguiente palabra como suele pasar en otros títulos. Los comentarios de los ciudadanos, suele ser bastante repetitivos, llegándotelos a aprender todos fácilmente: ¡Cuidado! ¿Estará loco? Sera una nueva forma de desplazarse. Pero en definitiva el resultado final en conjunto es bastante aceptable.

La música esta creada por Jesper Kyd, el mismo que en la primera parte y en títulos como Hitman, Spinter cell Chaos teory entre otros . La banda sonora ha llegado a buen término recreando la Italia renacentista del siglo XV, utilizando ritmos lentos y mas rápidos para los momentos estresantes o de acción. Hay que decir que cuando entres en materia, la música pasara prácticamente desapercibida, enterándote solamente en los momentos que te ataquen.

JUGABILIDAD

Este es el aspecto que más gustara del juego, pues las peripecias que podremos hacer con Ezio son únicas, ya en el primer assassins creed este era uno de los elementos más importantes y en esta entrega se ha mejorado,



la jugabilidad es total: Escalar edificios, saltar cualquier cosa y de mil maneras distintas, agarrarse a deseo en caídas, estilos de combate y mas que harán que disfrutemos a fondo del juego. También contamos con mas misiones, mas acción, mas libertad de movimiento. Las misiones principales nos llevaran por todo el mapa, descubriendo ciudades poco a poco y enseñándonos habilidades, por el lado de las secundaria, tendremos atalayas, cofres con dinero, plumas, estatuillas y mas; Aparte en las ciudades tendremos misiones extra de ladrón, asesino, carreras a caballo y de mensajería, aparte de la búsqueda de los sellos en las tumbas de asesinos.



Elementos como la notoriedad han sido añadidos, ahora para pasar desapercibidos deberemos a parte de escondernos, sobornar a heraldos y arrancar carteles de búsqueda nuestros, también podremos ocultarnos entre grupos de gente, contratar cortesanas, contratar también ladrones y mercenarios. Obviamente acciones como robar a la gente, empujarla o asesinarla nos sumara notoriedad y los guardias nos vigilaran más de cerca. armadura, comprar cuadros etc.





También hay que hablar del protagonista, sus movimientos son naturales, bien realizados y que dan una tremenda sensación de realismo en sus acciones, brincando por los tejados o peleando contra uno o varios enemigos, poco a poco iremos aprendiendo nuevos saltos y nuevos estilos de lucha hasta ser todo un asesino nato. El tutorial puede ser un poco tedioso, pues se nos encargan hacer recados para familiares, estos pueden hacerse bastante lentos y aburridos, nada que ver con las entretenidas clases de lucha del tío Mario. Se han añadido elementos como el médico, donde iremos a por pócimas para curarnos, vendedores de arte, herreros, y sastrerías, estos elementos harán mas llevadero el paso por las ciudades, pudiendo customizar a nuestro protagonista, arreglar su armadura, comprar cuadros etc.





ASSASSIN'S CREED II

8.9

GÉNERO: *AVENTURA, ACCIÓN*

DISTRIBUIDORA: *UBISOFT*

PLATAFORMA: *PS3, XBOX, PC*

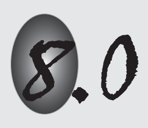
Gráficos
8.0

Jugabilidad
9.9

Sonido
9.0

Historia
9.0

Traducción





Un pequeño heroe

Esa oscura celda era lo único que conocía nuestro pequeño héroe.

Había pasado toda su vida en ella escuchando leyendas sobre las maldades de su captor e historias sobre los que se enfrentaban a él.

Pocos eran lo que sabían sobre sus existencias y su trabajo de esclavos. Pero muchos conocían lo que ellos hacían sus grandes logros o grandes fechorías depende de cómo se mire. Pues ellos eran los constructores de los Castillos y trampas de Koopa, el enemigo de Súper Mario.

Innumerables son los que se han adentrado en el mundo luchando contra sus trampas pero muchos menos lo que han conseguido superarlas. Aquellos que han conseguido este tan "loable" logro son estas setas, si nuestro nuevo héroe es una seta. Esta seta no es como las demás que comparten su celda desde que era poco más de un retoño ha tenido sueños de libertad de él y los suyos. Ya cuando era muy pequeña la Seta Mayor, la anciana sabia lo nombro con un gran futuro y un gran destino. Pero vallamos al la historia por la que nuestro campeón llego a serlo.



Muchos días habían pasado desde la extinción de la Seta Mayor y de muchos de los que escucharon su premonición, incluso a nuestro héroe se le había olvidado lo que un día cuando apenas superaba el palmo de estatura le contaron de su futuro. Cada día desde que su memoria le permitía recordar había ido a trabajar en ese castillo beber el agua de la humedad de las paredes. Había cavado trampas, colocado lava en pozos puesto objetos móviles en cada sala para que solo se pudiera pasar saltando de uno a otro y cada día solo el sonido de la puerta de la celda le había indicado cuando descansar cuando pensar en el día siguiente, pero ese día era diferente mientras la celda se cerraba en ese lóbrego pasillo un sonido diferente surgió de la puerta no era el sonido metálico y oxido de siempre sino de piedra raspando. Pero nuestra seta no pensaba como las demás solo las ansias de algo diferente aparecían en su mente algo fuera de trabajar y estar en esa celda. Se giro y miro esa puerta ninguna de las demás setas la siguió el simple hecho de acercarse a la puerta fuera de las horas de entrada o salida podría ser el final. Ningún sonido surgía de fuera de la puerta, esta como un muro

Por Francisco Diaz

se aferraba a estar cerrada frente a ella. Sabía que no debía acercarse más a ese muro sus enseñanzas le decían que tocar acercarse incluso mirarla sería su fin pero algo más profundo le imponía acercarse. Estaba a solo un palmo y un muro infranqueable se levantaba ante ella. Quería tocarla saber que se encontraba allí golpearla con todas sus fuerzas no le importaba mas seguir viviendo porque eso no era vida llevaba toda ella allí y sabia que no lo era. Tenia quería luchar contra ese miedo irracional que le impedía acercarse más pero no podía. Golpear esa puerta aunque inútil le daría un brillo de amor propio incluso si después la muerte le sobrevenía. Su mano se alzo, cargo el brazo para liberar el puño contra ella pero se dio cuenta que jamás sería capaz de hacerlo las agallas que suponía tener nunca habían estado allí. A su espalda un ruido la sobresalto el miedo en ese momento la lanzo hacia delante su mirada aterrorizada se giro y tras ella estaba otra seta que más joven y curiosa se había acercado, el peligro había pasado, hasta que la hoja metálica del portón le impuso su frio contacto. Estaba apoyada contra la puerta lo que nunca habría conseguido por si mismo ahora por miedo había hecho, su espalda continuaba allí apoyada, conocía su muerte próxima pero se alegraba de haber superado ese muro aunque fuese por miedo, nada sucedió y dejo caer todo el peso de su cuerpo en la hoja esta como un animal perezoso cedió a su peso y se abrió muy despacio. La seta joven huyo al rincón y ella se encontró sentada en el suelo con la luz entrando por su espalda desde el pasillo. Esa puerta que se había presentado como su miedo atroz no estaba cerrada, espero oír a su captores acercarse pero no lo oyó se puso en pie y miro aquella representación de liberta y sus ojos que por primera vez veía como ojos sin ese miedo vieron que en esa puerta no había cerrojo este había caído al suelo hacia años y se encontraba a una lado oxidado y roído por el tiempo. ¿Cuánto tiempo habían pasado en este estadio negándose la libertad, negándose la posibilidad de escapar que sus mentes ni siquiera eran capaces de ver que esa puerta nunca era cerrada? Su mente libre de ese cerrojo por primera vez podía mirar apreciar su entorno. Avanzo por el pasillo en silencio subió por la escalera. Conocía los riesgos pero no le importaba morir no ahora que había liberado su pensamiento de ese yugo del miedo. Solo pasillos solitarios ninguna voz ningún sonido nada perturbaba el silencio.

Su camino le llevo por pasillos que conocía de memoria los había construido él y sus compañeros, llego mas allá del pasillo más lejano que jamás había pisado y continuo. Habían pasado horas desde que saliera de la celda. Y frente a él algo que nunca había sentido… no podía ser no podía existir eso el

aire de su alrededor se movía como y porque….-"No sabe lo que es el viento nunca lo ha visto sentido u oído de él". Siguió esa sensación y apareció en una habitación que quemaba los ojos lo habían descubierto y pronto moriría pero lo que antes quemaba después solo molestaba y al final pudo ver la fuente de tanta luz era la libertad , tras ese arco de esa puerta la puerta de entrada del castillo se encontraba su libertad avanzo por ella corrió con todas sus fuerzas como alma llevada por un demonio y cruzo el patio y la muralla sus pulmones le reprendía y lloraban por un descanso pero siguió su camino y como un flash paro. Se giro para mirar una última vez el castillo y una idea que desde que salió de su celda tenía en la cabeza se confirmo como una guadaña cayendo sobre su alma, ese castillo estaba abandonado desde hacía años quizás décadas. Y supo que debía volver sus compañeros aun estaban allí y debían saber la verdad.

Cogió una rama seca del suelo y avanzo haciendo un surco por el suelo para recordar mejor el camino cuando volviese a salir. Llego a la celda el revuelo de las demás setas fue increíble la tomaron por un fantasma no quería tocarla no quería oírla todas empezaron a cantar una oración cantando a pleno pulmón para no oírla, si se acercaba a alguna las demás la separaban rápidamente, supo que nunca la escucharían sobre ellas pesaba ese yunque del miedo del que se había liberado, abandono la idea de convencerlos necesitaba ayuda alguien que pudiera convencerlos.

Salió de allí siguiendo la marca de la rama que había dejado avanzo por días por esos campos por esas montañas y solo un nombre se ajustaba a sus necesidades el héroe que se había enfrentado en tantas ocasiones a Koopa, Mario.

Se desfalleció en un matorral, pasaron horas y una conversación la despertó.

- ¿Has encontrado algo?
- No.

Ese "no" estaba mucho más cerca que la pregunta a la que respondía. Cerca del vestido de verde estaba.

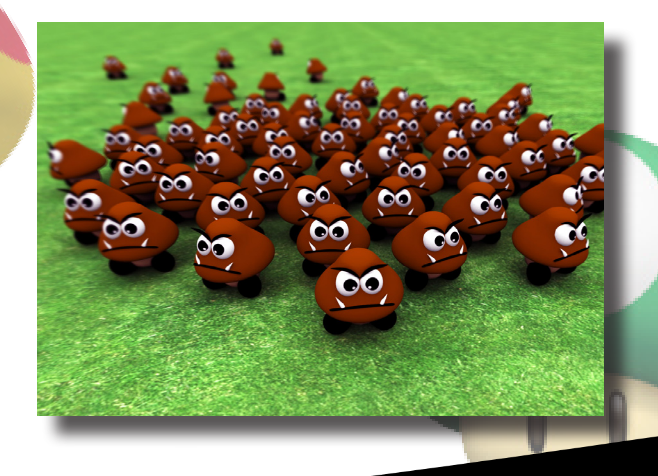
- Pues date prisa en buscar que ya es hora. Luigi.

¿Luigi? ¿Podía ser? ¿Podía haber encontrado la salvación de sus hermanos?

- De acuerdo Mario.

Allí estaba el salvador. Salió de los arbustos gritando a Luigi quería llegar hasta el contarle todo salvar a los suyos, quería y por fin podía. En la mente de Luigi un poco de sorpresa al principio y después decepción no esperaba la aparición de esta seta pero era lo que era y no había mas….otra vez comería pizza de champiñones…

…al mismo tiempo en la oscura celda la seta joven salía por el arco de la puerta hacia muchos días que su compañera había dejado la celda y no habían sabido mas de ella. Avanzando por el pasillo encontró un rastro en el suelo y lo siguió hasta la libertad, al día siguiente fueron tres y a los pocos días un grupo mayor así hasta completar la totalidad de los ocupantes de todas las celdas.







EL "WESTERN" DE CLINT EASTWOOD Y LA YAKUZA DE TAKASHI MIIKE SE DAN LA MANO EN RED STEEL 2



Red Steel 2, un juego ambientado en un moderno "Salvaje Oeste", que mezcla a partes iguales la ambientación más clásica del cine de Clint Eastwood con la yakuza y los samuráis propios de un largometraje de Takashi Miike. La mezcla entre la esencia nipona y occidental es omnipresente: Ideogramas japoneses pintados a mano decorando los tejados de las polvorientas tabernas típicas del Lejano Oeste, miembros de la yakuza ataviados con sombreros y revólveres, e incluso grafitis y neones cuelgan de paredes llenas de motivos orientales.

DESARROLLADOR: KOCH MEDIA



PlayStation®Move



Sabemos que aún queda mucho tiempo para que salga el accesorio Sony, PlayStation Move y que posiblemente haya muchos más juegos en ese momento, nosotros vamos a compartir con vosotros los juegos que hasta el momento si están confirmados. Algunos han salido ya y otros saldrán próximamente.





Hustle KingsEchochrome 2
EA Sports Active 2.0
LittleBigPlanet
TV SuperStars
SOCOM 4
The Shoot
Move Party
Motion Fighter
Pain
Tiger Woods 2011
LOTR Aragorn's Quest
High Velocity Bowling
Ape Escape
Sports Champion
Eccentric Slider



A un precio más que asequible saldrá God of War Collection a finales de abril en nuestro país y unos días después en los demás países de Europa, cosa bastante curiosa y de agradecer, primero en tenis, luego en la Eurocopa y ahora los primeros en probar GOW Collection.

Su precio oscilará los 40 euros, y contendrá las dos primeras partes de juego, la tercera tendremos que comprarla aparte si no la tenemos ya o comprarlo otro pack que se llamará God of War Trilogy que si incluirá las tres partes pero su precio será de 90 euros.

El pack incluirá nuevos trofeos y las dos partes remasterizadas.

DESARROLLADOR: KOCH MEDIA



Setenta horas de historia, docenas de personajes, un profundo sistema de creación de naves y de combate…

Enmarcado dentro de esta elaborada historia de ciencia ficción en un universo al borde de la guerra con más de cien personajes, el juego se desarrolla gracias a un profundísimo sistema de batallas tácticas que requiere tanto velocidad como estrategia.

DESARROLLADOR: KOCH MEDIA





DESARROLLADOR: BLIZZARD

Anunciada la edición de coleccionista de Starcraft II: Wings of Liberty

Blizzard Enterinment, Inc ha anunciado la edición coleccionista del tan esperado juego: StarCraft 2 con el nombre de Wings of Liberty. Esta edición para coleccionistas saldrá al precio de 89,99€ frente a los casi 60 € que cuesta la edición normal. Tanto si compramos esta edición como la edición normal tendremos la posibilidad de jugar online de manera gratuita a través de Battle.net por lo que no tendréis que preocupas de pagar todos los meses para jugar. Solo se podrá comprar físicamente, no como su versión más básica que estará tanto en formato físico como digital.



DESARROLLADOR: KOCH MEDIA

Mindscape ha lanzado el 11 de mayo, una edición limitada con 2 micrófonos del videojuego "U-Sing" (64,99€), uno de los mayores éxitos de las pasadas navidades en la consola Wii™. En esta nueva edición contará una amplia selección de artistas como pueden ser: Coldplay, Mika, Gloria Gaynor, Pitingo, Beatriz Luengo y muchos más . Un juego necesario para conseguir horas de diversión con tu Wii, crucial para los mejores momentos y esenciales para las fiestas que puedas organizar. Conecta los micrófonos y disponte a cantar, tú pones la voz.



Elige entre Iron Man™ y War Machine y metete de lleno en el mundo de Iro Man. El videojuego cuenta con una historia totalmente distinta, creada por Matt Fraction (escritor de comics), el billonario de playboy y Tony Stark (experto en tecnología).Sin embargo, sus enemigos no comparten este espíritu filantrópico y han creado malignos diseños con la tecnología.

El juego estará disponible para Wii, Nintendo DS, XboX360, PS3 y PSP.



DESARROLLADOR: SEGA

DESARROLLADOR: FX INTERACTIVE

ASUME EL PAPEL DE ARTURO COMO LEGÍTIMO HEREDERO Y UNIFICA EL REINO BAJO UNA MISMA BANDERA.

Elige que tipo de rey quieres ser ¿un tirano? o ¿un monarca justo y benévolo? No hay nada por decidir y tu tienes en tu manos todo para conquistar las provincias que quieras. En este juego nada está decidido, puedes elegir donde fundar la mítica Camelot, casarte con Ginebra o con la Reina Sajonia. Alíate con otras provincias y destruye a todos tus enemigos. Tus héroes ganarán experiencia con cada batalla y gracias a ello subirán de nivel lo que les permitirá reforzar sus habilidades y adquirir nuevos conjuros y talentos. El juego ya está disponible y podremos encontrar por el módico precio de 19,95€

UNA SANGRIENTA LUCHA ESTÁ A PUNTO DE COMENZAR...

Ambientado en un mundo desmoronado plagado por una enfermedad y unas criaturas oscuras e irreconocibles. Nos meteremos en el papel del protagonista (Nier) que se sumergerá en la búsqueda de una cura para su hija, contagiada por la enfermedad la Necrosis Rúnica. Gracias a unos poderosos aliados y a un misterioso libro, Nier descubre cosas que confundirían hasta al guerrero más fuerte.



DESARROLLADOR: KOCH MEDIA

EN TRACK AND FIELD TENDREMOS LA POSIBILIDAD DE CREARNOS A NOSOTROS MISMOS Y DE REGISTRAR NUESTRAS MEJORES MARCAS.



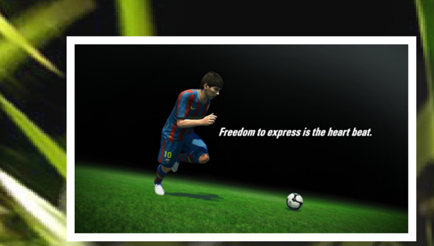
DESARROLLADOR: KONAMI

Podemos hacernos ya con International Track and Field a través de App Store por tan solo 1,59€. Este juego marca un nuevo hito en la historia de la franquicia que ahora está disponible para Apple. En este juego podremos realizar hasta cinco pruebas distintas: 100 metros libres, 100 metros valla, salto, lanzamiento de martillo y pértiga; las cuales tendremos que superar haciendo uso de nuestra habilidad y de las capacidades multáctiles de nuestro dispositivo.



Pro Evolution Soccer es la saga mejor considerada en términos de realismo





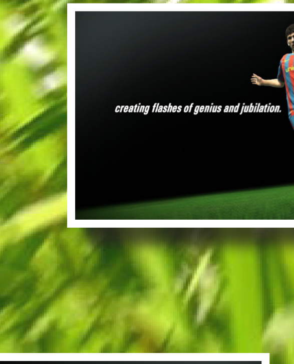
Lo más novedoso del juego es que introduce una barra de control para cada jugador, y esto nos permitirá controlar al milímetro la potencia y el lugar exacto del disparo. Tiros largos y cortos e intrincados regates le permitirán al jugador dictar y controlar el tiempo de cada jugada.

Las triangulaciones adquieren una dimensión primordial. Los pases al primer toque y los controles perfectos, ya no serán tan fáciles de dominar, y las carreras desde el centro campo se han acabado.



DESARROLLADOR: KOCH MEDIA







Las primeras novedades desveladas son:

SISTEMA DE FÍSICA Y ANIMACIONES: Estas mejoras se pondrán de manifiesto incluso antes del saque inicial, con los movimientos naturales de los jugadores saltando al terreno de juego; y también durante el partido, en la inercia y la aceleración, más reales que nunca. También se ha mejorado: Las funciones lucha por la posesión y bloqueo resultan ahora mucho más impresionantes, habiéndose añadido una amplia variedad de estilos.

VELOCIDAD DEL JUEGO: Los jugadores serán quienes dicten el ritmo del juego a base de construir o explotar el espacio del que disponen a medida que avanzan hacia adelante: Será más difícil completar conducciones largas desde el centro del campo; conseguir la victoria dependerá más de la capacidad de generar un juego fluido, distribuirlo con pases rápidos y desplazamientos precisos, abriendo espacios en las defensas rivales.

ESTÉTICA: Las animaciones faciales se ha mejorado, aunque el dato más importante son las más de 1.000 animaciones totalmente nuevas que se han creado desde cero. Cada actuación sobre el terreno de juego ha sido mejorada: carreras más orgánicas, saques de banda, giros, choques y encontronazos. La forma de acelerar y frenar es más natural y las repeticiones transportarán al usuario a la mismísima vida real, gracias a sus impresionantes efectos visuales.

LIGA MÁSTER ON-LINE: La Liga Máster ofrecerá un desafío totalmente nuevo para los más fieles de la saga. Por primera vez, se incluye la posibilidad de enfrentar los equipos creados en este modo de juego contra los de otros managers Online. PES 2011 marcará el debut on-line de la archiconocida y laureada Liga Máster.

MEDIDOR DE RESISTENCIA Y TIRO: Además del calibre genérico de energía y los detalles de tiro y aguante, el nuevo sistema mide de forma exacta las aptitudes del jugador para reflejar fielmente su rendimiento: Un sprint constante le afectará y tendrá un efecto contraproducente sobre sus acciones.

CONTROL TOTAL: PES Productions ha mejorado el ratio de acción del sistema de control de 360º, ofreciendo unos niveles de control sin precedentes en cada pase, tiro, saque de banda, pase adelantado o desplazamiento en largo. Esto proporcionará a los jugadores una total libertad al pasar el balón e hilvanar jugadas. Los usuarios podrán valorar de forma precisa el peso de sus pases y adivinar las carreras de sus compañeros para aprovechar sus movimientos con desplazamientos precisos.

CONFIGURACIÓN DEL REGATE: PES ha ofrecido siempre un amplia oferta de sutiles regates, fintas y giros, pero PES 2011 permitirá a los usuarios asignar sus secuencias favoritas para mover el stick derecho, haciéndolas más accesibles que nunca.

NUEVO DEFENSOR IA (INTELIGENCIA ARTIFICIAL): Los defensores de esta nueva edición mantienen sus posiciones naturales. Ya no persiguen cualquier balón que entre en el área, sino que prefieren cerrar espacios frente al atacante para inducirlo al error.

TÁCTICAS Y ESTRATEGIA: El gran número de opciones disponibles en la serie PES la ha situado como un simulador completamente flexible, permitiendo siempre a los jugadores abordar un partido con su propio estilo de juego.



Final Fight: Double Impact es una unión de dos clásicos arcade de Capcom: Final Fight y Magic Sword.

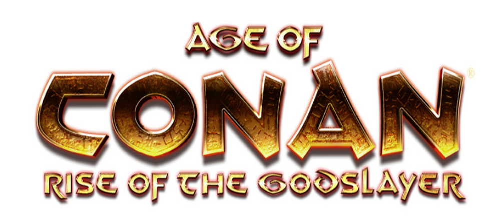
Final Fight es un juego en 2D en el cual podremos elegir entre tres personajes (Cody, Guy y Haggar) tres héroes de la lucha callejera que recorren las calles infestadas de criminales de Metro City para salvar a la hija de Haggar.

En Magic Sword, tomamos el papel de "The Brave One", un bravío guerrero que se encargara de dejar limpia de enemigos una antigua torre, donde lidera un caballero oscuro llamado Drokmar.

Podremos conseguir este título través del servicio Xbox LIVE por 800 Microsoft Points y en PlayStation Network por 9,99 €.







Nuevos contenidos para Age of Conan: Rise of the Godslayer

"Age of conan: Rise of the Godslayer" es una edición conjunta para PC que incluye el original "Age of Conan: Hyborian Adventures" y la primera expansión "Rise of the Godslayer", que ha salido el 11 de mayo de 2010.

Los que compren esta edición podrán disfrutar de 30 días de juego gratuito. Además, quienes registren su versión antes del 25 de mayo, podrán obtener una exclusiva mascota, el Leal Kappa, un reptil bastante poderoso. Esta mascota ayudara al jugador proyectando sus hechizos beneficiosos durante la batalla.



DESARROLLADOR: KOCH MEDIA



Caballero de hierro, alquimia de combate, furia cegadora...

Amelie necesita tu ayuda para defender su Reino de Baal, un Demonio de fuego que busca venganza. Deberemos elegir una clase para ayudarla: Guerrero, el cual usará su liderazgo para dirigir grandes ejércitos; Paladín, donde la fuerza y magia desempeñan un mismo papel ; o Mago , experto en lanzar poderosos hechizos.

En este juego podremos llegar a lugares inaccesibles volando en nuestro Pegaso, adentrarnos en mazmorras, surcar los mares a bordo de un barco sin ningún tipo de limitación.

Este fabuloso juego solo nos costará 9,95€.

DESARROLLADOR: FX INTERACTIVE



¡¡¡Picachu, te elijo a ti!!!



Esto es lo que tendrás que decir si quieres participar en el torneo Pokémon mundial 2010 organizado por Nintendo En el pasado mes de Mayo empezó este gran torneo que enfrenta a gente europea y estadounidense, para llevar a los mejores del torneo a la gran final que será en Agosto en la fantástica ciudad de Hawai, donde se encontraran los mejores jugadores pokémon de Japón. La persona que se alce ganadora recibirá un trofeo como campeón mundial de combates Pokémon, una Nintendo DSi personalizada y un viaje para 4 personas a destinos como Tokio, Nueva York u Oahu que incluye gastos de desplazamiento y alojamiento. El segundo clasificado se llevará un trofeo y una Nintendo DSi personalizada. El tercer clasificado se llevará una Nintendo DSi y artículos Pokémon. Si alguien está interesado en participar tiene que entrar en la página oficial del evento e informarse bien de los requisitos necesarios que hay que cumplir, aquí os dejo el enlace para que lo visitéis:

www.pokemonvgc.com/es/

Algunos de vosotros os preguntareis porque anuncio que se puede participar en este torneo cuando ya ha empezado, pues bien, hay varias convocatorias para que los luchadores Pokémon se presenten y aún no ha llegado a España, aquí tenéis las fechas de todas las convocatorias:

- **Mayo, día 29 en Birmingham (Inglaterra)**
- **Junio, día 5 en Cologne (Alemania)**
- **Junio, día 12 en Lyon (Francia)**
- **Junio, día 19 en Madrid (España)**



Super Street Fighter IV disponible para PS3 y Xbox 360

DESARROLLADOR: KOCH MEDIA

Esta secuela de Street Fighter® IV va más allá al redefinir los juegos de lucha, nos encontramos con nuestras clásicas batallas en 2D, con una serie de personajes nuevos, jugabilidad online mejorada (por fin podremos estar más de 3 minutos jugando offline xD), nuevos combos ultra y mucho más. ¡Y todo en 3D!

25 luchadores de de Street Fighter IV serán los encargados de darnos horas de diversión de Street Fighter IV como Ryu, Ken, C.Viper, Abel, El Fuerte o Rufus, además de otros 10 personajes nuevos.

TONY HAWK

Vuelve Tony Hawk

DESARROLLADOR: ACTIVISION

La empresa Activision está planeando sacar pronto una nueva entrega de la larga y exitosa saga Tony Hawk. Por ahora, no sabemos nada de cómo será el juego, ni sus modos de juego, ni para que plataforma será, aunque nos podemos imaginar que sea para PS3, XBOX 360 y WII, solo sabemos con certeza el nombre con el que saldrá al mercado, Tony Hawk Shred, ya que el propio Tony se encargó de decirlo en su página de Twitter, y por esto Activision no tuvo más remedio que confirmar la noticia oficialmente antes de lo previsto. Tras el fracaso que tuvo el Tony Hawk Ride, ahora se espera que esta nueva entrega sea mucho más novedosa para poder llamar la atención de todos los aficionados al monopatín y así tener el éxito que merece la saga Tony Hawk.

Activision ha anunciado que adelantará mucha información sobre este juego dentro de unos meses en el E3 en los Ángeles.

NAPOLEON TOTAL WAR™

DESARROLLADOR: SEGA

Añade nuevos refuerzos a tu campaña con el Paquete de Batallas de la Coalición. ¡Disponible ya en STEAM por sólo 2,99 €! El paquete incluye seis unidades especiales y una nueva batalla.

El paquete de batallas incluye:

- ***Húsares de guardia real***
- ***Guardias de Coldstream***
- ***Legión del archiduque Carlos***
- ***Freikorps de Luetzow***
- ***Húsares de la guardia***
- ***Guardia de Semenovski***







Vuelven las chicas de Dead Or Alive en el entorno donde siempre soñarías encontrarlas: una isla paradisiaca.

Tu objetivo será ir desbloqueando los vídeos más sugerentes y crear tu propio clip del paraíso con tus chicas favoritas, así como fotografiarlas en sus poses más sexy.



CARACTERÍSTICAS:

- 10 sugerentes bellezas que harán las delicias de los usuarios de PSP.
- Mecánica de juego muy variada gracias a los minijuegos. Reta a las chicas a un partido de volley palaya o a un bañito en las piscina... o bien prueba tu suerte en el casino
- Venus Clips: Descubre los vídeos exóticos de cada chica en el Modo Vaciones.
- Private Paradise: Desbloquea el Paraíso privado, para ver, personalizar y editar los Venus Clis y crear tu propio catálogo del paraíso con tus chicas favoritas y sus bikinis más sugerentes.

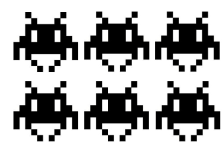






DESARROLLADOR: KOCH MEDIA







Todo el mundo conoce pokemon, pero no todo el mundo sabe cómo se inició ni su historia, y eso es lo que quiero explicar aquí para todos aquellos fans de pokemon que lean nuestra revista.

POR JOSE ALCARAZ

El creador de esta saga de videojuegos es Satoshi Tajiri. Creó su primer videojuego a los 18 años, pero no fue hasta los 26 que creó Pokemon, cuyo nombre original era Capsule Monster. Satoshi de joven era aficionado a coleccionar insectos y a los videojuegos. Tanto es así que llegó a trabajar como Tester e incluso le regalaron una máquina recreativa del juego "Invasores del Espacio". Por eso tras pasar unos años decidió juntar las 2 cosas que más le gustaban, los videojuegos y coleccionar insectos, y dado el potencial del GameLink de Game Boy para intercambiar datos decidió crear el juego junto sus compañeros de la revista GameFreak y le ofreció la idea a NIntendo que la aceptó. El proyecto tardó 5 años en desarrollarse y al principio no tuvo mucho éxito, pero al alcanzar el año se dieron cuenta que había superado el millón de copias de modo que Nintendo decidió enviar la serie a occidente. Los juegos pokemon Red y Green, los primeros en crearse, fueron un total éxito en Estados Unidos superando las 200.000 copias en la primera semana.

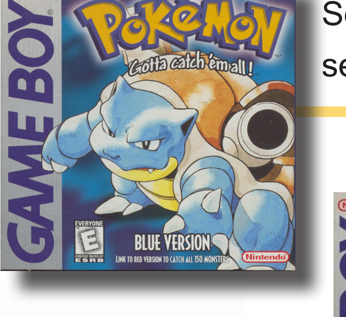




LOS VIDEOJUEGOS

La primera generación de pokemon fueron los juegos POKET MONSTER AKA Y MIDORI (Rojo y Azul), seguidos por Pokemon Blue. Las versiones originales Aka y Midori nunca cruzaron las fronteras niponas. La tercera versión fue el POKEMON YELLOW (amarillo), cuyo argumento era muy similar a la serie animada.

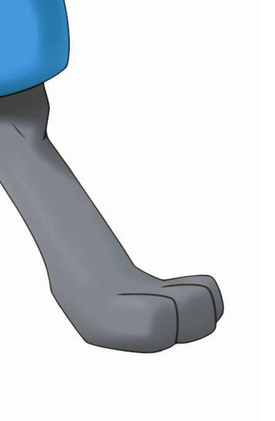
Por último, otro que se podría considerar de la pimera generacíon seria POKEMON STADIUM de Nintendo 64, ya que usaba los pokemon de las versiones de GameBoy antes mencionadas. Se podría decir que la primera generación es la que engloba la región de Kanto, que es donde se desarrollan todos estos juegos y los primeros 151 pokemon, desde Bulbasaur hasta Mew.



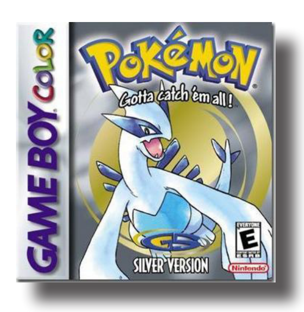






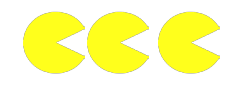


La segunda generación apareció en el 2000 con los juegos POKEMON SILVER Y GOLD para la GameBoy Color. Esta generación se caracteriza por desarrollarse en la región de Johto y por tener 100 nuevos pokemon con lo que nos pondríamos ya en 251 en total. Por último para cerrar esta generación fue la aparción de POKEMON CRYSTAL en 2001, cuya novedad fue tener la posibilidad de elegir un personaje femenino.

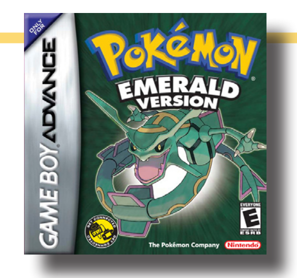








POKEMON RUBY Y SAPPHIRE son los que dan inicio a la tercera generación, estos ya para la GameBoy Advance. En esta nuevas versiones el juego se desarrolla en la región de Hoenn, y nos trae 135 nuevos pokemon sumando un total de 386. En 2004 aparecieron POKEMON FIRERED Y LEAFGREEN (Rojo Fuego y Hoja Verde), que no eran otra cosa que los Pokemon Red y Green con las características de los juegos de la tercera generación tanto en jugabilidad como en pokemon y objetos. Por último para completar la tercera generación salió POKEMON EMERALD (Esmeralda) que vendría a ser la unión de los dos últimos así como lo fue en su tiempo Pokemon Yellow.



La cuarta generación está formada por los juegos POKEMON DIAMOND Y PEARL Y POKEMON PLATINUM. La trama en estas versiónes se desarrolla en la región de Sinnoh y trae 107 nuevos pokemon, sumando el total que tenemos en la actualidad de 493. Por último nos trajeron un remake de las versiones Gold y Silver en el año actual con el nombre de POKEMON HEARTGOLD Y SOULSILVER (Corazón de oro y Alma de plata) para la consola Nintendo DS.









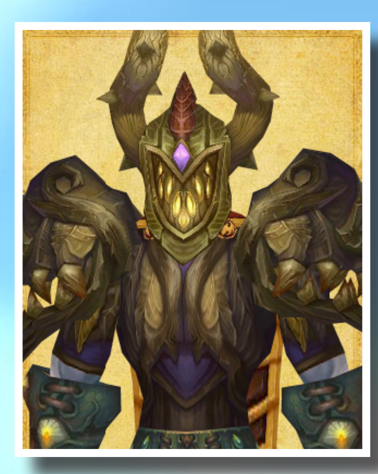




La nueva Generación se espera para otoño de 2010 en Japón, con lo que seguramente aquí la tendremos para principios o mediados de 2011, y tendrán por nombre POKEMON BLACK Y WHITE (Negro y Blanco) ambos para la Nintendo DS.



GUIÑOS DEL WOW



REPORTERO

Por Bibiano Ruiz

En esta edición de la revista hemos pensado dedicar algunas páginas para enseñaros algunos de los famosos guiños del world or warcraft. Para el que no sepa que es esto os lo vamos a explicar. Los famosos guiños son escenas que hacen mención a personas famosas, a personajes de otros videojuegos o escenas de películas, vamos que los de Blizzard a parte de ponernos subidas de nivel, aprender profesiones, conseguir logros, etc.... nos da la opción de buscar guiños dentro del juego, pero lo más entretenido es que no sabemos cuántos hay. Gracias a nuestro reportero en Azeroth hemos conseguimos algunas fotos de estos guiños ocultos que están a la vista de todos que nunca nos hemos dado cuenta.

Guiños a...

... JUEGOS I: FINAL FANTASY



¿QUIÉN NO CONOCE A AERITH PRIMROSE? TAMBIEN CONOCIDA CON AERIS, ES LA VENDEDORA DE FLORES DE FINAL FANTASY VIII, AUNQUE CON EL TIEMPO TAMBIÉN APARECIÓ EN FINAL FANTASU ADVENT CHILDREN, KINGDOM HEARTS 1 Y EN KINGDOM HEARTS 2. ESTE PERSONAJE PODREMOS ENCONTRARLO EN DALARAN CON EL NOMBRE DE AERIS

… SERIES I: LAS TORTUGAS NINJAS



SI NOS CANSAMOS DE EXPLORAR LA CIUDAD DE DALARAN Y BAJAMOS A SUS ALCANTARILLAS PODEMOS ENCONTRAR COSAS TAN CURIOSAS COMO UNA RATA CON 4 TORTUGAS, ¿RATA? ¿TORTUGAS? SÍ, NOS ENCONTRAMOS CON UNA GRACIOSA ESCENA DONDE LA RATA ATRAE LA ATENCIÓN DE 4 TORTUGAS, DE QUE PELÍCULA PODRÍA TRATARSE SI NO, SOLO NOS FALTARÍA UNA REPORTERA ECHÁNDOLES FOTOS.

… FAMOSOS I : PARIS HILTON

EN TERRALLENDE, EN UNA DE SUS POSADAS PODREMOS ENCONTRARNOS CON UNA BONITA ELFA DE SANGRE QUE HACE REFERENCIA A LA FAMOSA MODELO PARIS HILTON, AUNQUE SU NOMBRE ESTÁ UN POCO CAMBIADO, COMO NO, HARIS PILTON Y SIEMPRE ACOMPAÑADA DE UN LOBO LLAMDO TINKERBELL. ESTE ENTRAÑABLE NPC NOS VENDA UNA BOLSA QUE NOS HACE CONSEGUIR UN LOGRO, QUE ES EL DE COMPRAR SU BOLSA DE 22 HUECOS.

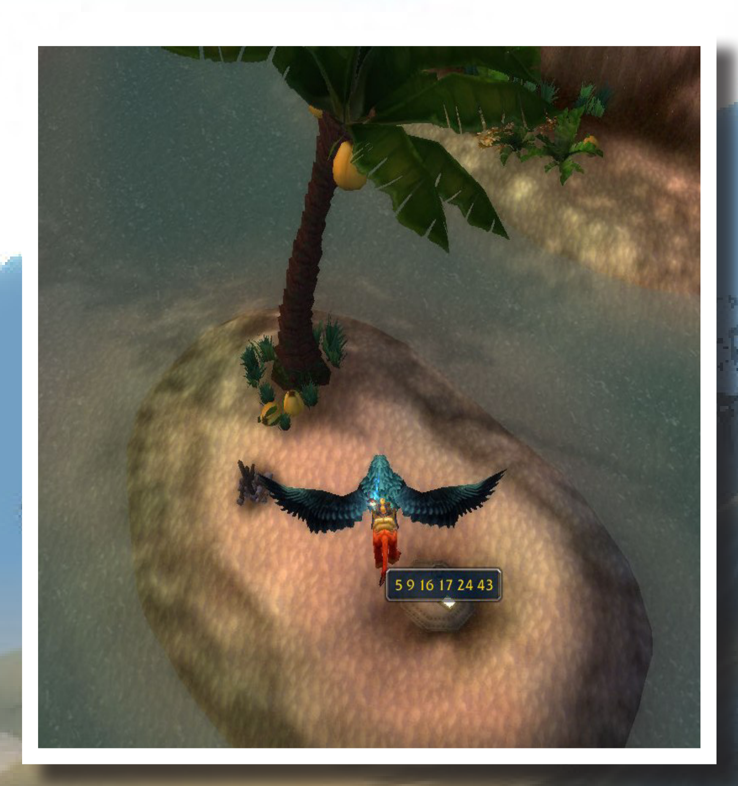
... PELÍCULAS I: SEXTO SENTIDO



EN CRIPTAS AUCHENAI, CAPITAL DE SATRACH Y LUGAR DE TERRALLENDE, ANTES DE ENTRAR, NOS ENCONTRAMOS CON UN PEQUEÑO DRENEI Y SU MADRE QUE SUSURRÁNDONOS NOS DICES: "AVECES... VEO DRAENEIS MUERTOS"

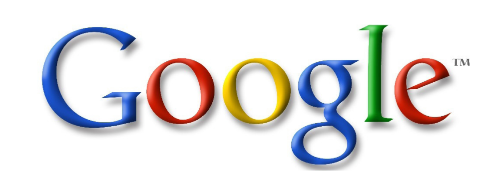
... SERIES II: PERDIDOS

EN MEDIO DE SHOLAZAR EN UNA ISLA QUE NI SIQUIERA APARECE EN EL MAPA ENTRAMOS UNA ESCOTILLA CON UNA COMBINACIÓN DE NÚMEROS ¿QUÉ SIGNIFICA ESTO? ALGUNOS PENSARÁN QUE EL TELÉFONO DE ATENCIÓN AL CLIENTE, OTROS UN CÓDIGO PARA TENER UNA CUENTA GRATIS DE WORD OF WARCRAFT PARA TODA LA VIDA Y OTROS NI SIQUIERAN LE DARÁN IMPORTANCIA. ¿VOSOTROS QUE PENSAIS? ... LOST



Os proponemos a los lectores, que si encontráis otros guiños que no aparezcan en la revista que nos los enviéis por correo electrónico a prensa.CreativeFuture@gmail.com y cuando tengamos suficientes crearemos artículo sobre ello.







Queridos lectores nos hemos dado cuenta que en el anterior número tuvimos una fuga del conocido juego Mario Bross y algunos de sus personajes deambulan por las páginas de nuestra revista.

¿Serás capaz de encontrar todos los personajes?

CREATIVOS FUTURE

¡SI LO CONSIGUES AVISANOS!





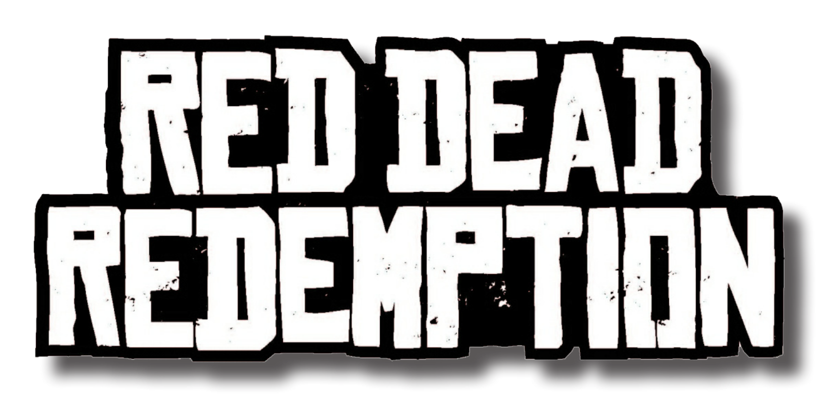


Continuando con el trabajo de los números anteriores compartimos con vosotros nuevamente las fechas de las nuevas novedades que van a salir en los meses Mayo y Junio.

Todas las fechas son especulaciones ya que en el mundo de los videojuegos nada es seguro hasta que esta a la venta.

NOVEDADES MAYO

FECHA	JUEGO	PLATAFORMA	GENERO
07/05/2010	Sin & Punishment: Successor of the Skies	WII	Acción
11/05/2010	Lost Planet 2	PS3, 360, PC	Acción
11/05/2010	Age of Conan: Rise of the Godslayer	PC	Rol
12/05/2010	NieR: El mundo de los receptáculos vacuos	PS3, 360	Rol
14/05/2010	3D Dot Game Heroes	PS3	Acción
14/05/2010	Skate 3	PS3, 360	Deportivo
14/05/2010	Galactic Taz Ball	DS	Acción
14/05/2010	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Heroes 3	PSP	Arcade
18/05/2010	DAO - DarkSpawn Chronicles	PS3, 360, PC	Rol
20/05/2010	Prince of Persia: Las Arenas Olvidadas	multi	Acción
21/05/2010	Red Dead Redemption	PS3, 360	Acción
21/05/2010	Split second velocity	PS3, 360, PC	Conducción
28/05/2010	Blur	PS3, 360, PC	Coducción
28/05/2010	Furia de Titanes	PS3, 360	Acción
28/05/2010	No More Heroes 2: Desperate Struggle	WII	Acción
28/05/2010	So Blonde: Back to the Island	DS, WII	Aventura Gráfica





DESARROLLADOR: ROCKSTARGAMES

El mayor mapeado jamás creado por Rockstar, más extenso incluso que el famoso San Andreas

Desarrollado por Rockstar San Diego, el juego nos mete en la piel del bandido John Marston, quien desea dejar su carrera delictiva y vivir tranquilamente. Entonces aparece el gobierno, quien obliga a Marston a perseguir y dar caza a las bandas más peligrosas que controlan la zona donde se encuentran algunos conocidos de nuestro protagonista. Son los propios agentes los que incitan a Marston a saltarse la ley para conseguir sus objetivos a toda costa. Se trata de un juego de acción en tercera persona, en un mundo abierto, perteneciente al género llamado sandbox, similar al de la saga Grand Theft Auto, sólo que ambientado en el lejano oeste de principios del siglo XX.



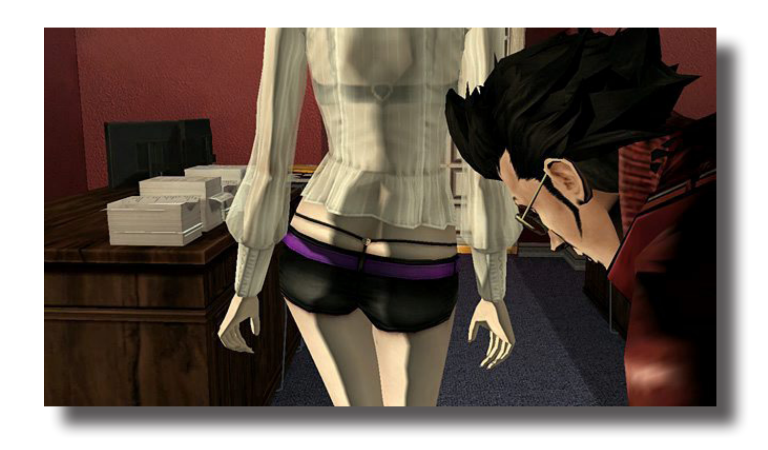




DESARROLLADOR: KOCH MEDIA

Esta entrega exclusive de las Consolas WII y DS, no mete en la piel de Sunny Blonde, una jovencita de 17 años que tras naufragar el crucero en el que iba, se despierta en una isla maldita de la que nadie ha conseguido salir, y ella debe encontrar la forma de hacerlo. Durante su aventura se encontrará con múltiples situaciones, puzles que deberá resolver para continuar avanzando y más de 40 peculiares personajes, además de 16 divertidos minijuegos.





Un beat´em up con un toque muy friki y sangriento que al igual que en el juego anterior se podría comparar a una película de Tarantino.

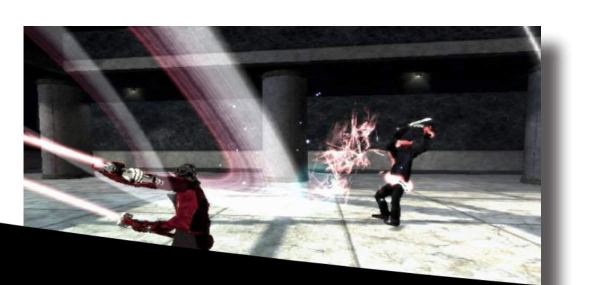
Después de mucho esperar, a aquellos que les gustó No more héroes tienen una razón para acercarse a su tienda de videojuegos el día 28 de mayo y comprar la nueva entrega de la saga: No more heroes 2 Desperate Struggle. En esta entrega se repetirá el estilo del juego pasado.

Nos contará la historia de Travis Touchdown años después de su primera aventura. Comenzará cuando Travis se percata de la muerte de uno de sus mejores amigos; por lo cual decide desempolvar sus katanas y volver a la acción escalando posiciones en la UAA (Asociación de Asesinos Unidos) el único problema es que tras estos años inactividad ha perdido el puesto de asesino número 1 y ahora está en el puesto 51. Su objetivo será el mismo, ir venciendo a los asesinos que están por delante tuya hasta lograr ser el número uno y cumplir su venganza.

Habrá varias novedades que harán de este juego una suculenta segunda parte: una mayor personalización del personaje a la vez que podremos escoger entre cinco katanas diferentes según nuestro estilo; se ha eliminado el estilo de Sandbox que fue tan criticado en la primera parte; también se han quitado las cuotas que había que pagar antes de cada enfrentamiento con los jefes finales de cada zonas y en último lugar se ha eliminado la censura por lo cual aquellos que quieran un juego subidito de tono en todos los sentidos lo tendrán con no more héroes 2.

DESARROLLADOR: KOCH MEDIA







Un sistema de control muy intuitivo y fácil de usar, sin necesidad de ser un verdadero experto de los juegos de carreras.

Esto es porque es un soplo de aire fresco para el sector de las carreras en las videoconsolas. En Split second además de mejorar tu pericia al volante también deberás aprender a controlar y a decidir como usar los llamados "power plays". Estos, consistirán en una serie de trampas repartidas por todos los escenarios. Estas trampas tienen como objetivo derribar a tus rivales (soltándoles un camión encima, haciéndoles ir por un camino más largo de lo normal, cayéndoles una torre justo delante...) o por el contrario facilitarte tu propio camino con atajos. Por lo cual cada carrera en un mismo circuito será diferente cada vez que juegues y descubrirás miles de caminos alternativos a cada circuito. Los creadores comentaron que su principal objetivo era que cada vuelta dentro del mismo circuito fuera diferente a cualquiera otra y mostrar con toda precisión la física de los golpes y las explosiones.

El interfaz contará únicamente con tres medidores y se encontrarán debajo del coche. Uno nos mostrará nuestra puesto en la carrera, el segundo nos mostrará el número de vuelta en el que estamos y el tercero será una barra que se irá llenando a medida que adelantemos a nuestros rivales o derrapemos y nos servirá para activar los power plays cuando sea necesario.



Desarrollador: Disney Interactive



NOVEDADES JUNIO

FECHA	JUEGO	PLATAFORMA	GENERO
01/06/2010	BackBreaker	PS3, 360, PC	Deportivo
01/06/2010	Yu-Gi-Oh! 5D's Decade Duels	360	Arcade
03/06/2010	R.U.S.E	PS3, 360, PC	Estrategia
04/06/2010	Fantastic Fútbol Fan Party	Wii	Arcade
04/06/2010	Naughty Bear	PS3, 360	Arcade
08/06/2010	Green Day: Rock Band	WII, PS3, 360	Musical
01/06/2010	Naval Assault: Muerte en el Mar	360	Simulador
11/06/2010	Megaman Zero Collection	DS	Arcade
11/06/2010	Super Mario Galaxy 2	WII	Plataformas
17/06/2010	Metal Gear Solid: Peace Walker	PSP	Acción
18/06/2010	Ballerina	WII	Simulador
18/06/2010	Shrek Felices Para Siempre	MULTI	Acción
25/06/2010	Transformers: La Guerra por Cybertron	MULTI	Acción
25/06/2010	Demon's Souls	PS3	Rol
29/06/2010	Arma II: Operation Arrowhead	PC	Acción
30/06/2010	Fullmetal Alchemist: Brotherhood	PSP	Arcade



La última película del ogro más famoso de los últimos tiempos también tendrá videojuego

DESARROLLADOR: ACTIVISION

En esta entrega, tendremos que restaurar el mundo de Shrek y recuperar a los amigos y al verdadero amor de nuestro protagonista resolviendo gran variedad de puzzles y enfrentándonos a nuevos enemigos a medida que avanzamos por el mundo. El juego dispondrá de un modo multijugador cooperativo y la opción de elegir a cualquiera de los cuatro protagonistas en el modo de un solo jugador.





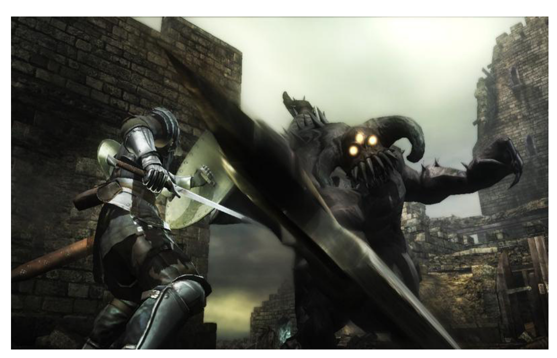
Para todos los que añoraban los juegos de rol al estilo clásico aquí tenéis vuestra oportunidad.

DESARROLLADOR: NAMCO BANDAI

Demon's Souls es un juego de rol novedoso en el sentido que es de los más clásicos, desmarcándose de los actuales action RPG's que fueron creados para abrir el género a los novatos de los juegos de rol. Al contrario que en estos que apenas tienes que jugar con el personaje en Dragon's Souls, el primer reto para los que no son de la vieja escuela es crear el personaje, donde puedes elegir el género, una gran variedad de rasgos físicos y la clase, a elegir entre 10 tipos distintos. A partir de ahí tenemos un mundo pues dedicándole el suficiente tiempo podemos hacer lo que queramos con el personaje desde aprender el manejo de todos los tipos de armas o saber utilizar todas las magias, ya que la clase no limita el personaje como en la mayoría de juegos.









La nueva entrega de la saga creada por Hideo Kojima será exclusiva para PSP.



DESARROLLADOR: KONAMI

Considerado extraoficialmente como Metal Gear Solid 5, y con guión del propio Kojima, nos devolverá a los años 70, de la mano de Big Boss, continuando los acontecimientros ocurridos tras MGS 3. La historia transcurre diez años después de lo acontecido en la operación Snake Eater, en Costa Rica y muestra la creación de Outer Heaven. La revista japonesa Famitsu, la publicación más popular sobre videojuegos en Japón, le ha otorgado un rotundo 40/40, convirtiéndolo en el primer título de 2010 y el primero para PSP en alcanzar la máxima puntuación.



DESARROLLADOR: DIGITAL BEOSS

Ponte en la piel de un peluche con instinto homicida

En este juego nos encontramos con un oso de peluche un poco cabreado que busca venganza contra sus congéneres por haberse olvidado de invitarlo a una fiesta de cumpleaños, por lo que está decidido a que no lo vuelvan a menospreciar. Pero él no es malo, son el resto de osos los que lo maltratan e intentan matarlo y el pobrecito lo único que hace es defenderse matando a todo el que se cruce en su camino. Pero eso si no veremos una gota de sangre en el juego, aunque me pregunto si será porque todos son peluches XD.

Con 3 modalidades distintas para el multijugador con los que podremos disfrutar de muchas horas de juego con nuestros amigos.



DESARROLLADOR: KOCH MEDIA

Con el mundial de Futbol a la vuelta de la esquina, este 4 de Junio sale al mercado para la WII Fantastic Futbol Fan Party, una divertida entrega que incluye 10 juegos de lo más divertidos basados en el futbol para el deleite de los aficionados, en el que podremos sentir la emoción de convertirnos en goleadores con increíbles voleas y remates, e incluso poder ser el animador del partido XD. Un avatar totalmente customizable gracias a su exclusiva herramienta de edición de personajes, al que le podremos poner los elementos exclusivos que se desbloquearan durante el juego.



EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

CREATIV3
FUTURE

KANE &
LYNCH
DOG DAYS
2™
伏天


ALICE
IN
WONDERLAND